3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



電子游戲軟件

GAME集中营

94 · 3

七龙珠 Z 外传

太空战士 VI

电子游戏节目十年

梦幻模拟战

光明与黑暗

恐怖惊魂夜

幽游白书 II

轩辕剑 II

游戏新闻眼

长空斗士

超世纪大劫争

海外采风

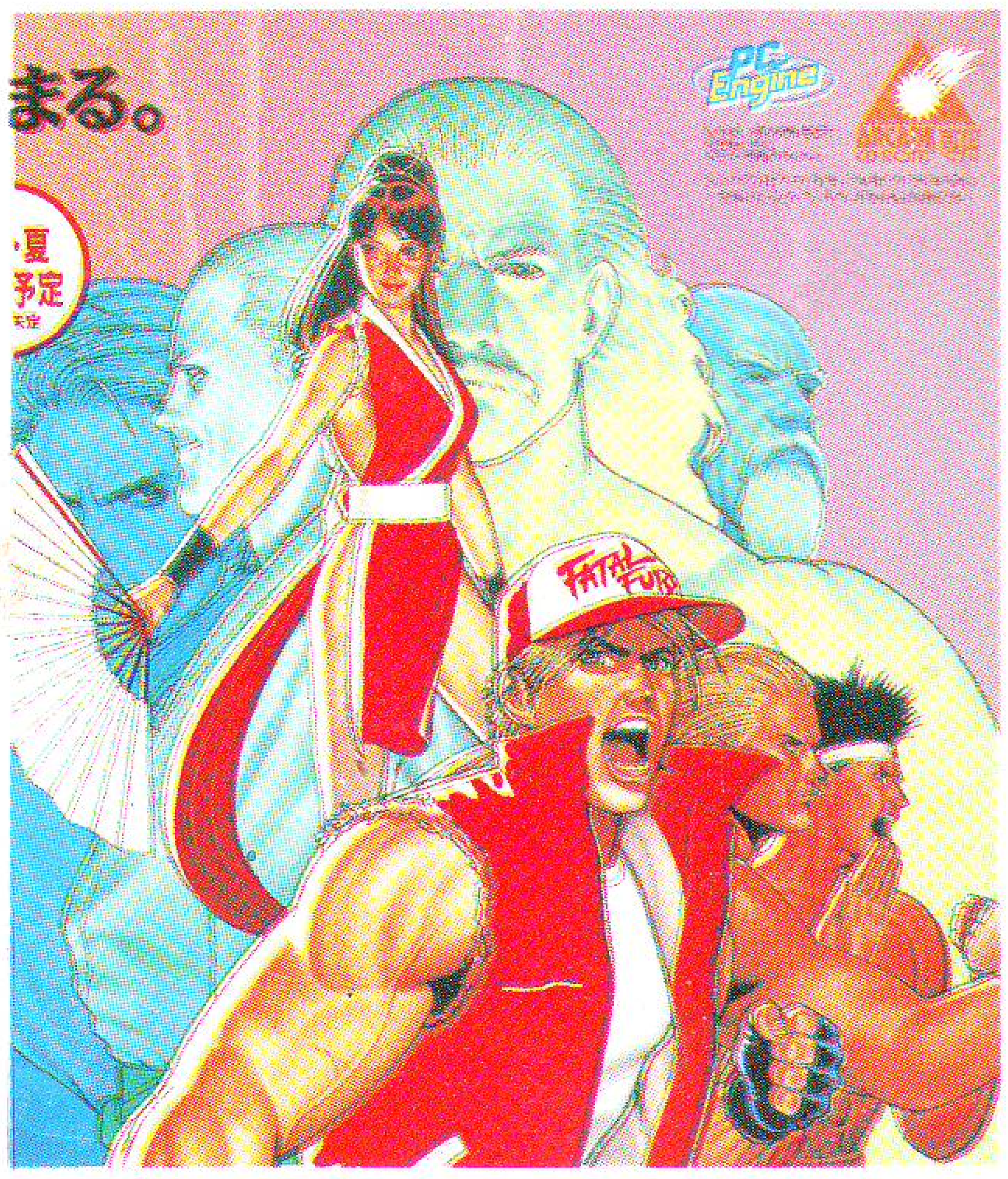



THE MOTION PICTURE
餓狼伝説
"幻の闘衣"をめぐる
闘いが始まる!!
オリジナルイラスト・ストーリー
ジョー・ヒガシのチャンピオン復帰パーティーで、
ひさしぶりの再会を楽しむテリー・ボガードたち。
その会場に突如乱入してきた不気味な仮面をつけた男。
ビッグ・ベアやキム・カッファンの攻撃をものともせず
大怪拳をあやつる仮面の男の正体は、いったいだれだ!?
激しい集団バトルを制したのは、
テリーの一撃だった。
砕け散った仮面の下にあった顔は
な、なんとチン・シンザン!
彼は何者かによってあやつられていたのだ。
いったいだれが何の目的で
テリーたちを闘わせたのか!?


最強の男たちよ!
闘え! 愛のために……!
THE MOTION PICTURE
餓狼伝説
劇場版完全オリジナルストーリー

国外电玩广告欣赏


次はこいつで熱闘だ!!
餓狼伝説2


まる。


集まれ、不死鳥のごとき闘士たち。
死の淵から蘇ったギース・ハワードをはじめ、
闘うことを宿命づけられた
15人のファイターが激突!
スペシャルならではのドリームマッチを制する
最強の闘士は、果たして誰か!
32MB ATTACK
餓狼スターキャラによる
本格格闘アクション
餓狼伝説
SPECIAL
7月29日(金)発売
32メガ ¥10,900

闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不进来
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄大豪杰

闯关族宣言

玩是一种本能
玩之能胜是一种天赋
玩而痴情是一种境界
敢下地狱方能经大磨难，成大事业。

——GAME 集中营



电子游戏软件

天堂任鸟飞

七龙珠 Z 外传（FC） …… 6
恐怖惊魂夜（SFC） …… 24
太空战士Ⅵ（SFC） …… 27

世嘉世家

梦幻模拟战（MD） …… 14
光明与黑暗（MD） …… 18

街 机 仔

长空斗士（ARC） …… 37
VR 战士（ARC） …… 39

PC 游戏室

轩辕剑Ⅱ（IBM－PC） …… 41

新卡快讯

七龙珠·武勇烈传（MD） …… 46
兰克首领（MD） …… 46
魔鬼终结者（MD） …… 47
生化战车（MD） …… 47
幽游白书外传（MD） …… 48
冒险世界 4（MD） …… 48
武士道（MD） …… 49
七喜小子（MD） …… 49
吞食天地（GB） …… 50
波斯王子（IBM－PC） …… 51
妙贼闯通关（IBM－PC） …… 51
孤臣记（IBM－PC） …… 52
七龙珠（IBM－PC） …… 52
超级炸弹人（SFC） …… 53
铁拳对钢拳（SFC） …… 54

秘技天地

…… 10、17、57

第三期·双月刊

编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主　　编/熏　风
副 主 编/丁　展
美　　编/王　跃

刊　　号/CN11－3505/TP
出版日期/1994 年 9 月 15 日
印　　刷/北京新华印刷厂
彩　　印/新华彩印厂
发　　行/北京市报刊发行局
社　　址/北京东城区沙井胡同 15 号
《电子游戏软件》编辑部
邮编/100009
电话/(01)4041576
传真/(01)2050095
定价/4.50 元

目录

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 4
海外采风 …… 62

蓦然回首

电子游戏节目十年(三) …… 11
1988·RPG 年(上)
三国游戏纵横谈(四) …… 55
格斗动作游戏始祖 …… 30

大视野

超世纪大劫争(下) …… 21

GAME BAR

游戏明星诞生奥秘 …… 56
GAME BAR …… 44
十大必杀技 …… 31

闯关族的家

留言薄 …… 59
求贤榜 …… 60
龙哥热线 …… 61
电刑室手记 …… 64

二手货市场

…… 33

紧急通缉令

95 年邮局订阅通知 …… 36

封面:VR 战士
封二、三:饿狼传说广告集锦
封底:BRUTAL
彩插 1:破魔法纹
彩插 2、3:幽游白书 Ⅱ
彩插 4:饿狼传说特别篇

特别通告

本刊 95 年改为月刊,每期 4.50 元,邮局向全国发行。订阅者可于 10 月份到全国各地邮局订阅,邮发代号:82－648

《电子游戏软件》第四期要目

- 《龙珠 Z Ⅲ》(FC)
- 《火炎之纹章》(FC)
- 《光明与黑暗 Ⅳ》(MD)
- 《BARE KNUCKLE Ⅲ》(MD)
- 《EX 机动战神》(MD)
- 《世界杯足球》(MD)
- 《太空战士 Ⅵ》(下)(SFC)
- 特稿:对战游戏狂潮
- 电子游戏节目十年 1988·RPG 年(下)
- 新卡快讯
- 游戏新闻眼
- 海外采风
- 三国游戏纵横谈(五)

游戏机种缩略语对照表

FC	任天堂 8 位游戏机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉
PC E	NEC 家用游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
ARC	街机
IBM PC	家用电脑
NEO·GEO	SNK 家用游戏机

游戏新闻眼

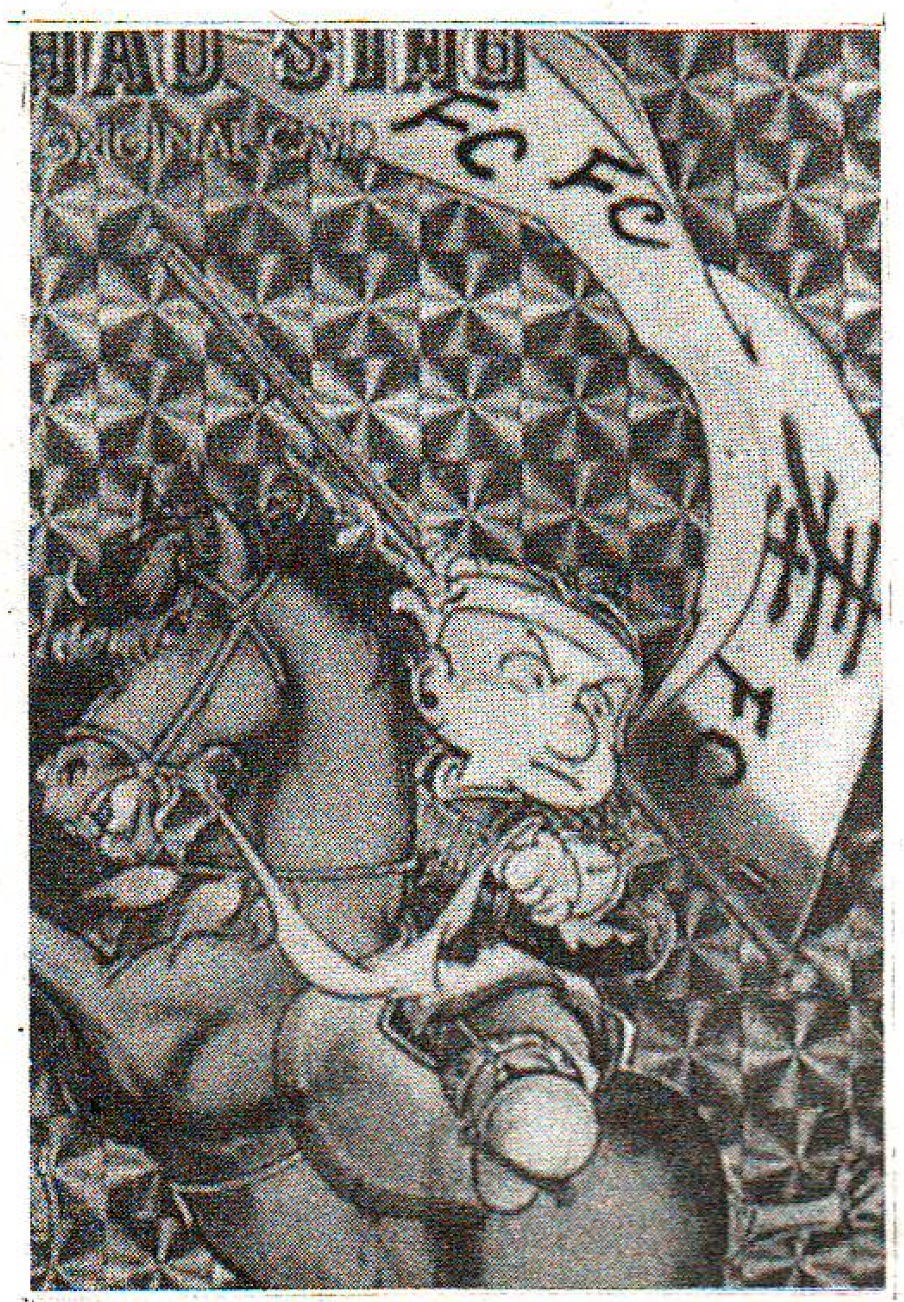


主持人：吕布

对于前两次的主持人 KEN 和 RYU，吕布颇为轻视，说是象这种蛮夷倭人不能跟伟大中华之吕温侯相提并论(这种说法好象在哪儿见过)。别说当年胯下赤兔，手中画戟，金戈铁马，曾力敌刘、关、张三英之勇力，就是现今在街机三国Ⅱ中的凶猛也是所向披靡的(?)。那么就是骡是马拉出溜溜，看看到底如何。

FC(任天堂8位机)

曾一度平静了的 FC 市场，最近又被一些厂家搅起混水。国营及集体等主渠道，纷纷摆出了数十种学习机键盘。但销路并不理想。游戏节目蹭末班车倒真是令人有些激动。应该感谢有些脑筋开窍的厂家，他们推出了不少 RPG 大作，《DRAGON QUEST》(勇者斗恶龙)这个最早的经典 RPG，并带有中文说明书，价格为 170 元。台湾软件商全崴资讯推出的全中文 RPG《圣火列传》带有中文说明书，售价为 220 元。另外经典 RPG《圣火徽章外传》也带有中文说明书，售价为 160 元。包装盒上印有"小天才"标志的游戏《西天取经》也带有说明书，售价为180元？！此外还有一些新的 ACT 节目，《THE YOUNG INDIANA JONES》(少年印地安纳琼斯)，售价 70 元。杂烩型节目《忍者蛙与双截龙》售价为 80 元。



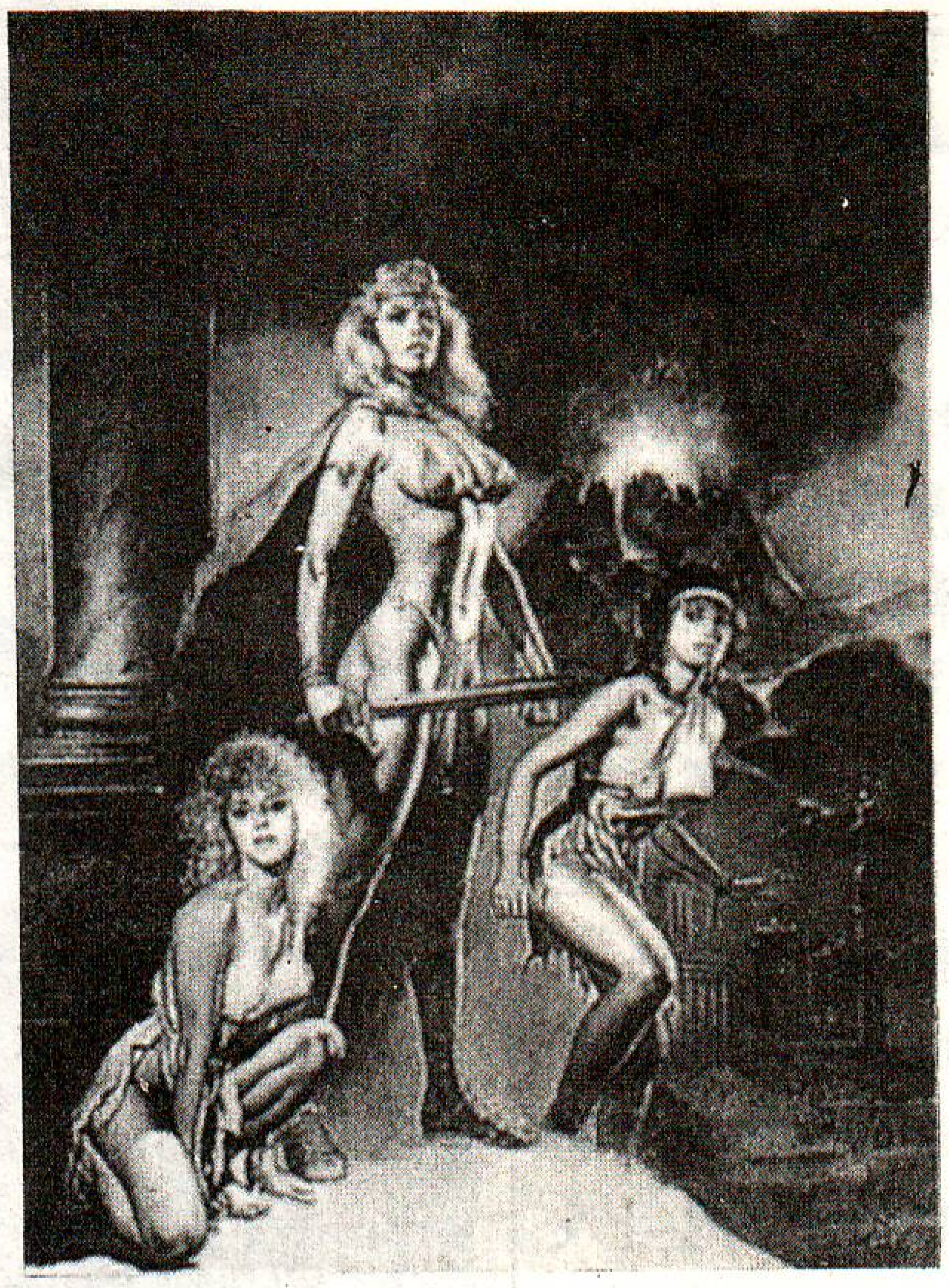
以上全是北京市场的情况。那我们来看看热门游戏在外埠的价格，《诸葛孔明传》：195 元(天津)、140 元(上海)、130 元(南京)，《三国志Ⅱ——霸王的大陆》：150 元(天津)、145 元(上海)、135 元(南京)，《龙珠 ZⅡ＋Ⅲ》：155 元(上海)，《九人街霸》：60 元(南京)，《三国志——赤壁大战》：170 元(天津)，《圣火列传》：200 元(成都)。

面对日新月异的电玩市场，FC 的用户应该充分利用这一具有良好势头的时期来提高自己的电玩水平和档次，以便能适应时代。除了要玩高水准的ACT以外，更要多玩需要极高智慧的 RPG 和 SLG，那些 8 位节目中的糟粕游戏还是不玩为好。

MD(世嘉16位)

MD 的硬件市场变化不大，价格因厂家竞争又有所下降，便宜的 MD 组装机已经到了 480 元，想想看这是不是同 FC 刚上市时的价格差不多呢。软件市场仍旧十分繁荣，新卡不断上市，不同的是美版游戏已开始占据一部分市场柜台了。随着美国世界杯的举办，足球游戏一下子成为俏货，这也依仗着制作水准不俗的原因。《金杯足球》是其间出类拔萃的节目，16M 的大容量及强烈的临场感，甚至会使从不看球的人热血沸腾，售价为 130 元左右。《贝利足球》以前球王贝利的名字命名，喜欢贝利的球迷不应错过，售价为 185 元。《BOY SOCCER TEAM Ⅱ》(少年足球Ⅱ)也是一部不错的作品，售价为 80 元。《SHINING FORCE Ⅱ》(光明之战Ⅱ、光明与黑暗Ⅳ)这部有多种叫法的 RPG 终于以 16M 的大容量出台了，它继承了前作《SHINING FORCE》的特点并发扬光大，相信它会令人激动不已的，售价为 200 元。《梦幻之星Ⅵ》也出现在北京个别店中，真是跟光明系列如影随形，售价为 350 元。RPG 的大作出台，SLG 也不甘寂寞，以 16M 容量登场的《梦幻模拟战Ⅱ》已经推出，但多为原装卡，价格为 500 元左右。一旦看到低价格的卡时，我想组装卡也就出现了。MD 的有些节目制作得十分精美，但玩起来感觉意思不大，比如《SNOW BORS. NICK & TOM》(雪山兄弟)，此节目由 TOPLANE、TENGEN 制作。这对可爱的小兄弟虽比在 FC 中漂亮了不少，但玩起来似乎不太过瘾，售价为 210 元。美国世嘉公司制作的游戏《REN & STIMY》(两个小子)，也是这种不太痛快的节目，售价为 145 元。不知是否与足球有关系，网球节目也开始发热。《DAVIDS CUP TENNIS》(戴维斯杯网球)售价为 135 元，《WIMBLEDON》(温布尔登网球)售价 100 元。这两个对中国人来说并不热悉的网球赛，对于老外来说可是家喻户晓，妇孺皆知，相信节目也十分精彩。移植于 IBM-PC 上的迷宫型游戏《波斯王子》，继承了流畅的动作感及

原作的风格，售价为195元。《TOM MASON'S DINOSAURS FOR HIRE》（恐龙杀子）售价为185元。此外值得注意的是CAPCOM的大作《街霸二代》出了缩水版，容量从24M减至16M，除了仍保留着12名格斗家不变之外，画面、音效、操作感及处理速度均叫人十分不满意，而且售价为200余元，这大概是厂家为某些想贪便宜的人而做的吧。不过有些费力不讨好的感觉，因为24M的《街霸二代》现在价格也已经是220元了，族友们购买时要一定认准。最后还有一个特大喜讯，CAPCOM的新作《超级街霸二代》已经在MD上推出了。为了保证16位格斗家的繁杂招式及各种处理系统能完美再现，这盘卡运用了前所未有的大容量40M！据悉其中有8M容量是为弥补主机处理速度不足而在软件上下的功夫，其效果是可想而知的。遗憾的是，该节目只适合于NTSC制式的主机，若要在其他制式的主机上运行需加转换卡，而且北京只有原装卡，售价为700元！但愿能尽早出现便宜的，适合PAL制的主机的卡带！



让我们来看看外地的情况如何?《三国志Ⅰ＋Ⅱ》255元（上海），《BARE KNUCKLE Ⅲ》205元（南京），《三国志Ⅲ》360元（南京）、295元（上海），《沙漠风暴Ⅱ》110元（南京），《海豚历险记》220元（天津），《三国志Ⅲ＋SONIC》320元（天津）、375元（上海），《光明与黑暗Ⅳ》220元（天津）、280元（成都），《大航海时代》160元（上海），《阿拉丁》140元（天津），《龙珠Z——武勇烈传》208元（成都）。

SFC（超级任天堂）

超任专卖店在北京越来越多了，大多为个体经营，因为拥有大量优秀节目，虽然价格很贵，但据保守估计北京的拥有量已不下三百部，而且增长势头迅猛。史克威尔继《太空战士Ⅵ》之后又一部RPG大作《LIVE·A·LIVE》（时空武士），一译“车神”，它由七个时代的故事组成，并由七位作者分别设计制作。曾经制作了机械人大战系列的BANPRESTO公司在SFC上推出了以情节奇幻，构思新颖著称的RPG《鬼神降临传ONI》，另外《铁甲骑士》、《妈妈Ⅱ》、《养龙的人》，这些优秀RPG不容错过。动作片继《超级十六人街霸》之后又一部32M力作《龙争虎斗Ⅱ》（真人快打Ⅱ），十二名格斗士参赛，血腥异常。《押忍空手部》和BANDAI公司的《龙珠Z超武斗传Ⅲ》也是打斗迷们精神食粮。

ARC（街机）

街机市场在承受巨大压力的同时，反而更加欣欣向荣，大有越禁越多之势，只是软件推出着实慢了一些。值得一提的是在北京极罕见的SNK节目，在南方（如上海）却十分活跃。由于大量精彩的对战节目，如《侍魂》、《龙虎之拳Ⅱ》等等均属上乘之作，所以SNK在机铺中是绝不可缺少的。

推　荐

为了广大玩友不致误入歧途，从这期新闻眼开始我们向玩友们推荐一些优秀节目，以便大家共享。FC机：《勇者斗恶龙》、《圣火烈传》、《圣火徽章外传》、《大战略》、《龙珠Z》系列。MD机：《光明之战Ⅱ》、《海豚历险记》、《梦幻模拟战Ⅰ、Ⅱ》、《阿拉丁神灯》、《索尼克Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ》。SFC机：《太空战士Ⅵ》、《火炎之纹章》。

IBM-PC（个人电脑）

由ORIGIN制作的《创世纪》（ULTIMA）系列在RPG游戏中的地位是无人可比的，其第八作《创世纪Ⅷ——异教徒》可谓使人发狂。它对硬件要求很高，需4M内存，35M硬盘，虽说用386就可以玩，但是速度是很慢的，所以最好用486DX$_2$－66或Pentium（奔腾586）。这个游戏极其血腥暴力，以至18岁以下不允许玩，而且对操作技巧要求非常高，能玩通此GAME，即可尊为“神”了。还有几部RPG大作，也是非玩不可。它们是ORIGIN公司的《救世圣主》（Shadow Caster），WESTWOOD公司的《黑暗王座》。可以说现在的PC游戏对硬件要求越来越高，内容也越来越复杂，但不管怎么说对我族中人是倍加关怀了。

闲　话

中国将对电子游戏市场有大动作。不久前，电子部胡启立部长接见日本游戏协会会长时表示，中国很重视电子游戏机产业。今年7月中旬，电子游戏协会召开会议，公布了“中国电子游戏机产业发展规划及实施细则（草案）。”会上通报了中国电子信息产业集团公司与日本世嘉公司谈判情况，讨论了敏感而棘手的产权保护问题，并宣布成立电子游戏业的国家队——大鹏电子游戏机有限责任公司筹委会，投入资金总额约6000万人民币。无独有偶，任天堂公司也已在深圳设立分公司，生产及销售八位机游戏软件，是否汉化还不清楚。另据可靠消息称，世嘉公司面对中国目前市场严重侵害其利益的状况将有大

（下转20页）

七龙珠 Z 外传

——赛亚人绝灭计划　攻关过程与技巧

FC 卡带	RPG 类型	BANDAI 出品	4M 容量

文/彭辉



“外传”也具有记录的功能，共有两档记录，选天下一武道会一栏时，所选人物类型也根据记录的时间段选出这时间段的敌人做对手。

攻略过程：

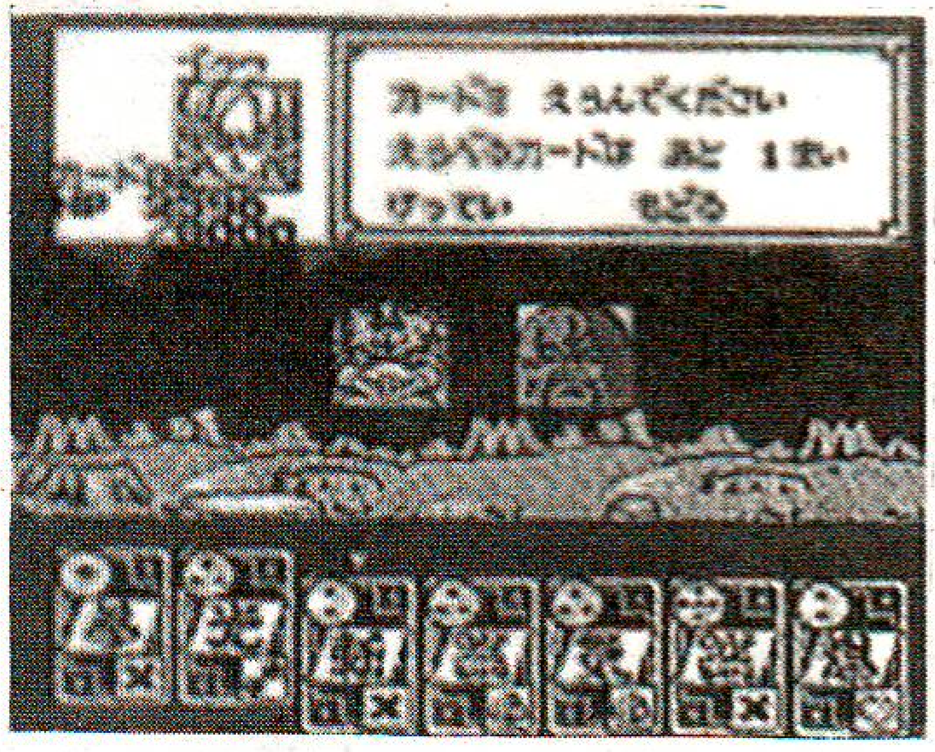
战斗和移动都告选择卡片进行，共显示七张牌，共有十种牌，分别是：拳·瞬·分·爆·光·斩·体·投·气·蹴。不同的牌连用，可以使出各种必杀技。方法在后面介绍。

进入游戏，悟空与波波先生对话，了解应该去的四个地点，后去布尔玛所在的西部城市，遇上两个从未见过的生化兵挟持布尔玛。悟空这时能量为 3000，可一次战斗使用三张牌，上前应战。此时短笛与悟饭加入，三人共同对付两个生化兵。消灭后，要去四个地方战斗，分别是①山地岛②平原沙漠岛③火山沙漠岛④冰雪岛。这时短笛和悟饭失踪！！庞大的战斗帷幕就此拉开！

第一关：山地岛。艰苦的单人战。

这关的主角只有悟空一人。岛上的建筑物有：居民区，两座加血房，两座训练房——抓波波先生和龟波比赛（训练除以上两种，还有打木桩和扯书卷两种，前三种是赠送物品的途径，扯书卷则是为 Z 战士送必杀技），一只鸟巢，一座石山，小林的家，饺子的家。

悟空先去训练房（冲击波赛）训练，可得一本书，是本黄色杂志，然后回到大画面，到龟屋送给色迷迷的龟仙人。龟仙人会送悟空一种绝招，并给悟空加高能量级（真是少见的大方色鬼）。这也是增加绝招的一种方法，以后还可使用。悟空再回山地岛，直奔下方的石山。在石山中遇见一个蛋，并孵出一只大鸟。大鸟飞出窝，向左上飞去，悟空必须跟着它，不断向右上飞，发现大鸟飞进了鸟巢与鸟儿见面。然后再次进入石山，这时石山天摇地动，露出一座基地，并出现一名能量约 500 的圆头兵。悟空一人挑它，一定要先加足能量，不然，那圆头兵来个自我爆炸，悟空就先去见耶稣了。噼噼啪啪一阵击打，圆头兵被消灭，找到了悟饭，悟空的能量级将会提高，并把用牌数提高到四张。



第二关：平原沙漠岛。神秘的金字塔。

这关由悟饭一人来承担。岛上的建筑物有：带一座小屋的小孤岛，两座训练房（击木桩、扯书卷），两个加血房，天津饭的家，一座金字塔，一座大沙丘，一片居民区。悟饭可以去扯书卷，增加一些绝招，并加能量级。然后直奔金字塔，将看见……看见——什

么也没有，但一定得来一趟。然后直奔上方居民区，第一个居民会送悟饭一只手电筒，悟饭再直奔山丘，山丘会改变外形，变幻出另一座金字塔，进入。通过满是敌人的曲折道路，然后一直走到墓室尽头。遇见一个脸上裹着绷带的人，他会给悟饭类似抓波波先生的训练。合格后蒙面人除去绷带，变成一个女孩，和悟饭对话，并且出现一座基地，有一生化兵迎战，轻易摆平后找到短笛，并加能量级和用牌数。

第三关：火山沙漠岛（上）——冲破火山

短笛单独行动。岛上的建筑物有一个山洞，两个练功房（击木桩和冲击波赛），两个加血房，居民屋，一座大院，一座石山，一座孤岛（沿海处），裁判先生的家，撒旦的家，一座火山。短笛进入山洞——正确地说是地洞，会遇见一个看上去很普通的生化兵。它



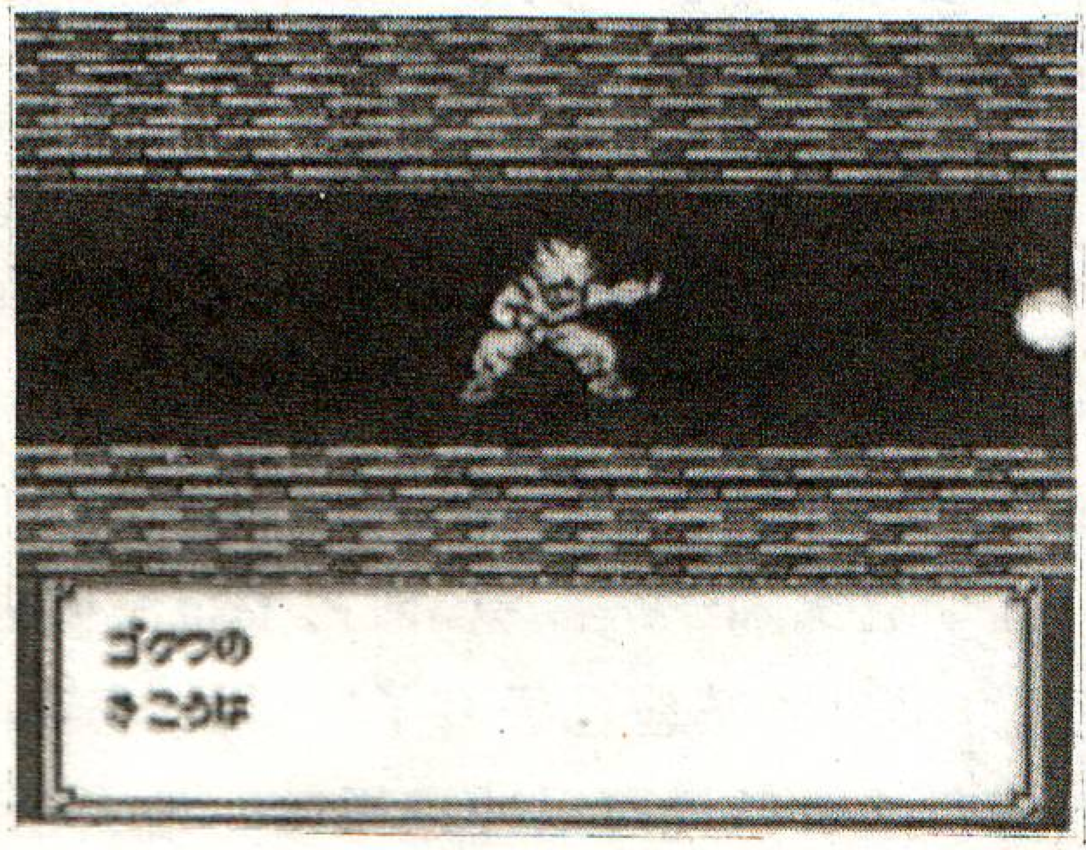
说一大堆乱七八糟的外星语，把短笛弄蒙了，让对方溜走了。短笛此时去西部城市，布尔玛不在家，遇见她父亲，让短笛进行打桩训练，合格后送短笛一根电视塔的接发器。这时再到火山中，将出现一座基地，有生化兵出现，摆平，找到了特兰克斯，加能量级和用牌数。

第四关：火山沙漠岛（下）——孤独战士贝吉塔

这一关由特兰克斯担当，仍在火山沙漠岛进行。一开始，直接向左右，看见一对蠕动的生化兵，一对二，可以很轻松解决。然后到右方沿海的孤岛上去，看见布尔玛抱着小特兰克斯，正被两个生化兵挟持，原来这是贝吉塔和布尔玛住的地方，特兰克斯刚想战斗，一阵打杀声，贝吉塔冲了进来，保护妻儿，现在是父子超级赛亚人对两个小小生化兵。很容易就消灭了它们，加能量和牌数，过关。

第五关：冰雪岛——邪恶的四人组

这一关一开始由悟空、悟饭父子打头阵，岛上有两个加血房，两个训练房（抓波波先生和扯书卷）一座石山，还有一架大型飞船。两个赛亚人直奔飞船，突遇短笛，一起加入战斗，然后消灭这架飞船。此时去石山，会看见一座冰封的基地，然后去西部城市一趟，再回到冰雪岛。刚一回岛，即遇见一个生化兵头目带一队圆头兵袭击三人，消灭了圆头兵，这生化兵头目立刻逃走。此时直奔石山，发现基地已解冻，那刚逃走的头目正在此处。他不断派出圆头兵小队抵抗三人，消灭两队后，特兰克斯和贝吉塔又赶到，这真是最



强阵容。五个Z战士到齐，杀绝圆头兵，最后又杀死了头目。这时去西部城市，发现多了一项选择，选择进入。

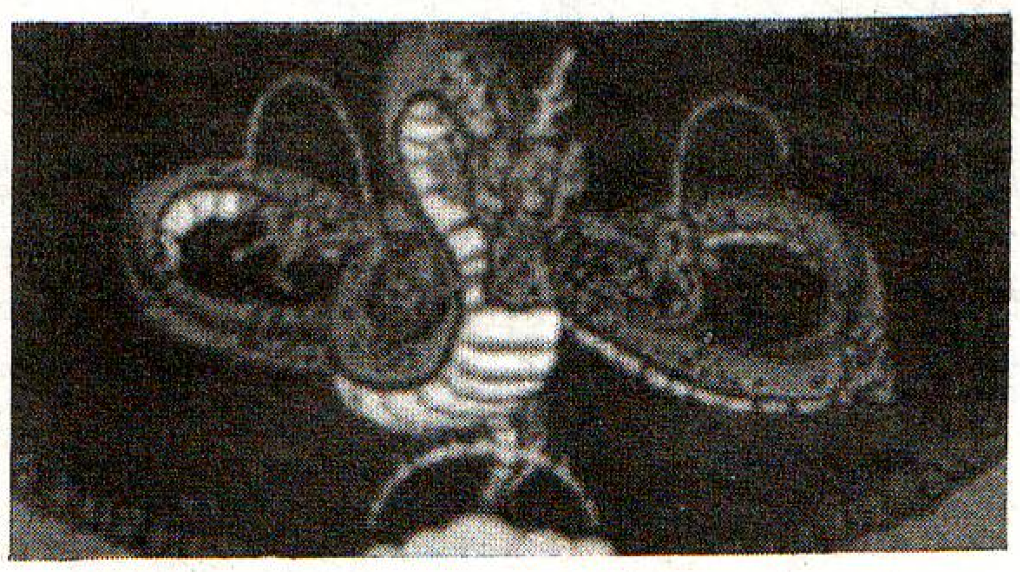
出现了四条人影——为首的竟是弗利萨！随后的有他的哥哥克维拉、赛亚人塔莱斯和反叛的超那美克星人史拉格。前两人能量均为两千，后两者一千有余，五位战士费尽全力杀死了四个恶人，但从宇宙深处黑暗的地方传来的邪恶魔法又使四个恶人复活。这样Z战士不得不又重新战斗一次，终于消灭了四人组，但最后临死前，穷凶极恶的弗利萨发出特大能量弹，将火山沙漠岛炸毁。布尔玛送给Z战士们龙珠雷达，去寻找龙珠，恢复火山岛，救活岛上的人们。战士们一起加能量级和用牌数。

第六关：寻找龙珠——神龙出现！！

由于少了火山岛，Z战士们就在剩余的三个岛上找龙珠。注意雷达上显示的最中心点即你所处的位置。这样不太费力就找齐了四颗龙珠，还有一颗由小林收藏，必须等找到四颗后才能到小林家里，小林将龙珠拿了出来。这时，前一阶段不显示的两颗龙珠开始在平原沙漠岛显示，走到正确位置，出现一个包着头的人，龙珠就在他手中，他交出两颗龙珠，突然摘下头巾，原来是炒饭皮拉夫（这个笨蛋的事迹可在七龙珠的漫画中得知）。他要求战士们送他一个愿望——当然不是征服世界。这样，七龙珠已齐，云开雾散，神龙出现，一个愿望是恢复火山岛，一个愿望是送皮拉夫一套房子，于是火山岛上的那个大院便归了皮拉夫。

第七关：飞向宇宙·奔向战场的路（上）

在火山岛上，先去唯一的湖边一座很明显突出的半岛上，遇上一个小



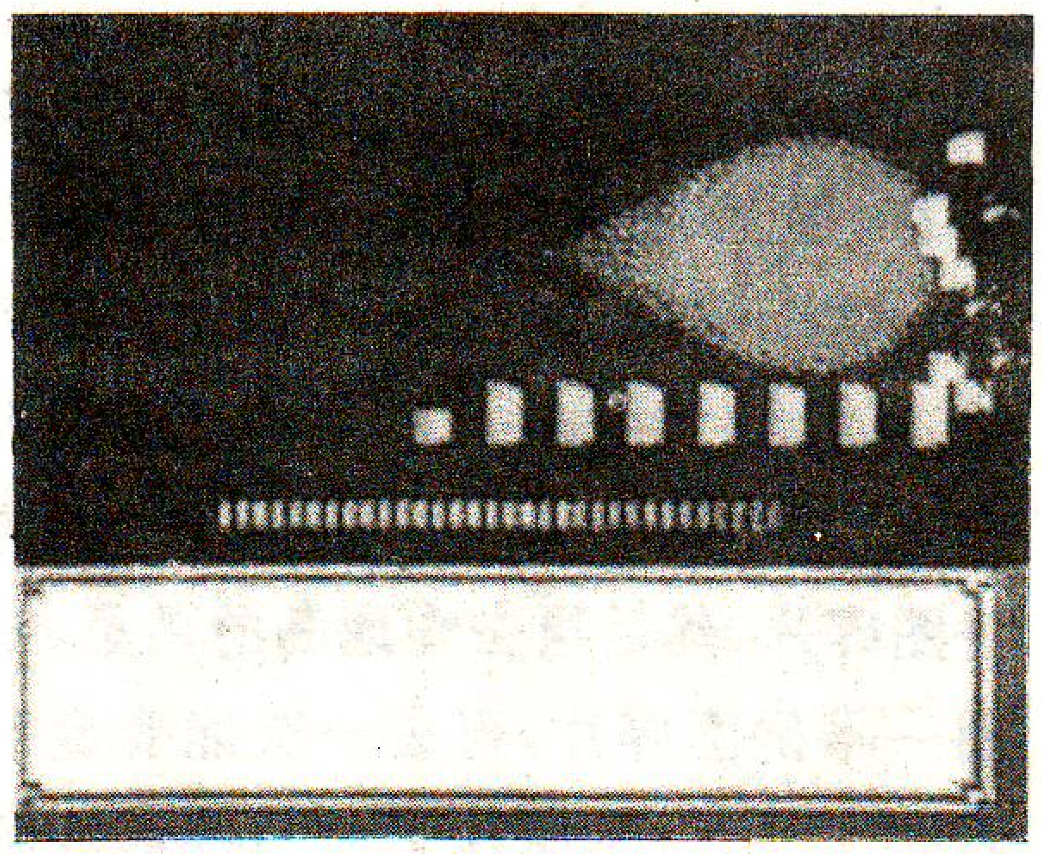
孩，给贝吉塔加高能量级。然后去撒旦的家，撒旦送战士们一张他的签名——这个笨蛋世界冠军，他的签名居然还能派上用场呢！接着去上面裁判先生的家，他会送一场标有“四号”的拼图碎片，然后再去山地岛的鸟巢，找到一号拼图碎片，再去一次能变金字塔的大沙丘（平原沙漠岛），能够找到

二号拼图碎片。接下去到西部城市，选择第二项，里面有一个居民会拿起撒旦的签名，并送战士们三号拼图碎片。这时再到火山沙漠岛的石山中，能拿到一堆紫水晶，将紫水晶带到西部城市布尔玛处，布尔玛把紫水晶加工并装配到宇宙飞船中。飞船造成了，战士们坐着飞船向遥远的太空中飞去。

第八关：白色惑星——奔向战场的路(中)

宇宙中，出现一个阴云环布的黑暗基地，飞船向基地飞去，但整个飞船开始剧烈振动起来，不能进入基地，同界王联系后战士们来到了另一星球——白色惑星。

这个星球上的建筑物有：居民区，两个训练房(抓波波先生和扯书卷)，两个加血房，一根巨大的圆顶石柱，一个由石块围绕的地洞。整个星球上到处残垣断壁，且处处都能遇到高等生化兵和邪恶法复制的四大恶人组成的战斗团。战士们到圆顶石柱顶端和一个外星人对话，然后到方石环绕的地洞中去。穿过不太长的地道进入一个石塔中，遇见一个复制的弗利萨，五个打一个，可谓“五马分尸”，干干脆脆，杀了复制弗利萨，得到一只金属环。然后出洞。这时还在白色惑星上转悠，是不会有发现的。但只要回到宇宙的星球选择画面中，再回到白色惑星上，就会有一架奇怪的飞船从面前飞走了。此时回到宇宙中，发现有一颗黄色惑星上有了“︿”的标志，即能够到黄色惑星上去了。飞船载着战士们向黄色惑星飞去。



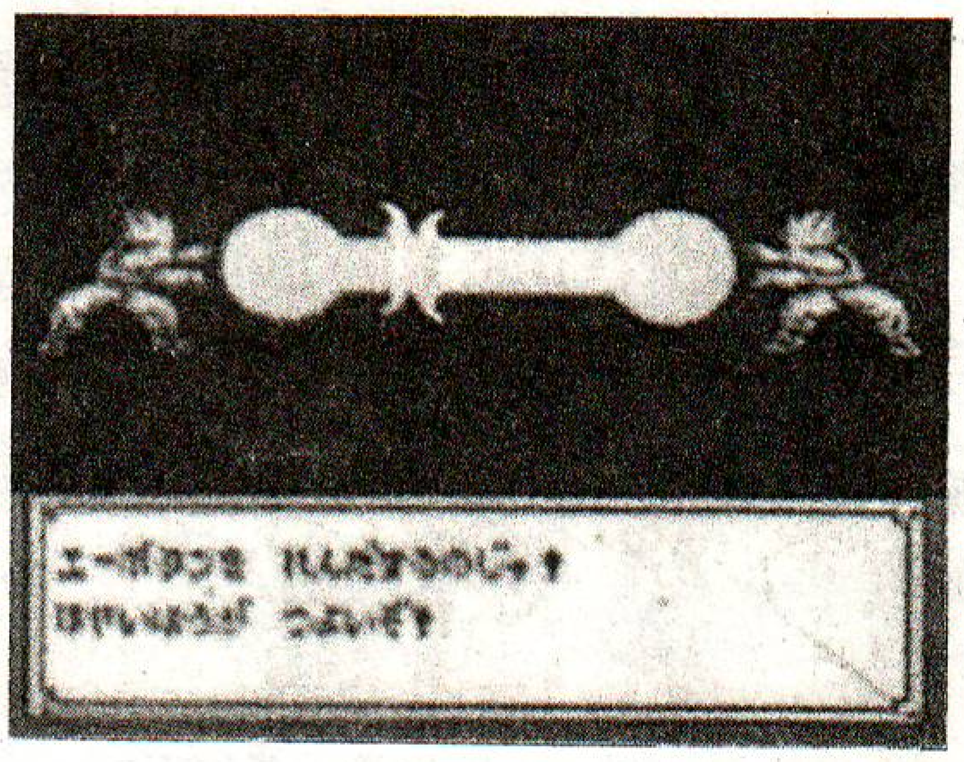
第九关：空旷的星——奔向战场的路(下)

黄色惑星上非常空旷，放眼一望，黄色一片，全是翻滚的泥水。上面有一座练功房(抓波波先生)、两座加血房、两个大岛、一个环礁。战士们直接向左下走，可看见环礁，和它旁边的一个岛，岛上正是刚才的飞船。进入飞船，里面有一个奇形怪状的外星人，他让战士进入打木桩训练，随后送给战士们一块蓝色的图块。这时到白色惑星的居民区里，一个长得象狗的外星人拿走的图块，而且送给战士们一只海星——这是进入环礁的钥匙。此时再到环礁中心的小岛上，便能够进入其中，并和里面居住的“鱼民”对话——他们长得跟大头鱼一个模样。这时再直接向左下走一会看见另一座岛，岛上什么也没有——不是隐藏了什么，是真的什么也没有。但仔细看，岛的左上方有一个淡黄色的泥漩涡，进入泥漩涡，发现一个类似海马的外星人正被一小队生化兵挟持。杀死这队敌人，救出海马人，海马人会给战士们加能量级和用牌数(这时战士们已经可以使用七张牌战斗)。接着到白色惑星上的居民区中，外星人又把黄色图块给了战士们一颗珍珠——这是进入黑暗基地的钥匙。此时再到白色惑星上居民处，把图块还给外星人，它们会再给五个战士加一次能量。回到宇宙空间，看！黑色的基地已经有了“︿”的标态，证明这时已经可以冲进黑暗基地大杀一番了。但是别急，此时的战士们能量级仍不够高，再回到地球上，走到平原沙漠岛上。直接向左方前进，来到沿海的一个小岛，进入岛上的小房子，这是拼图的所在，有一张图残缺不全。此时按“A”键，将四块拼图碎片补进图中，每补一块就会给战士们加一次能量级，此时悟饭的能量已高于悟空了。然后就要可以去决战了，不过决战前最好先在地球上选个岛，多凑一些神龙卡片。在基地里几乎步步都有敌兵，且都不好惹，所以免战牌不可缺少。

第十关：激斗！！超级的热战。

黑暗基地里四通八达的通道大体上有五个分支，其中四个通向四个机械卫兵，一个通向黑暗魔术师的基地核心。先去攻打四个卫兵，每个卫兵有800的能量，很是厉害，须苦斗一番才可解决。其中有一个士兵被消灭后，Z战士们可以加高能量级。这时，核心的大门已敞开，但请不要急着去冲杀，如果这时回到地球上，将有大收获……

到火山沙漠岛上，去以前的那个地洞，会遇见一个能量5000的特殊圆头兵，五个人将它消灭，又可加高各自的能量级。此时悟饭的能量已加至



9500，比父亲悟空还高出500呢！这时再到某个地方去，拿到一样东西，然后去黄色惑星的环礁中。大头鱼们将交出最后一块拼图碎片，到平原岛的拼图房中拼上去，又将加高战士们的能量级，此时的悟饭已经达到了最高境界9999！！至于这某个地方，某样东西，还请闯友们自己去研究吧！

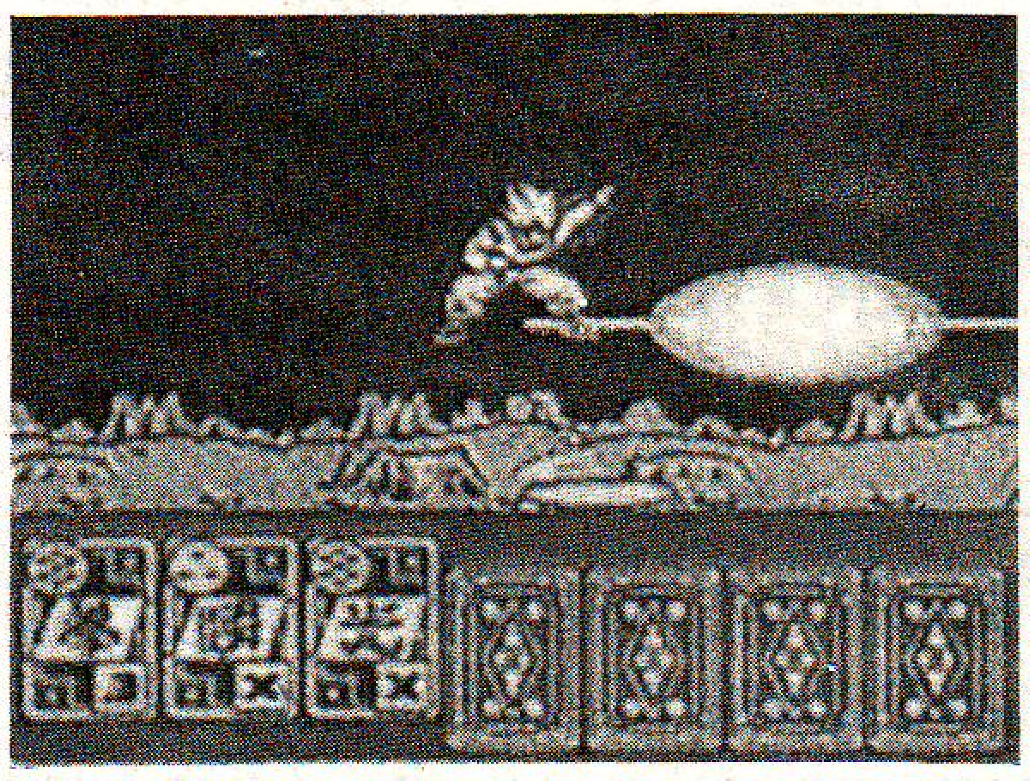
重新回到阴暗的宇宙中，进入基地核心，开始准备决战了……

巨大的基地前，出现了本集七龙珠最大、最邪恶的祸首：魔术师，是他用邪恶魔法制造了一大批生化兵，又复制了无数的四人组。他的能量有9000，并且会一种六张牌联用的绝招，将四周的妖火聚成巨大光柱释放出去，可损伤你2000－3000的能量，须万分提防。这个邪恶的魔术师有两次生命，于是你必须战斗两次。这场战斗显得非常艰苦——因为除了能量弹和必杀技有可能伤他，不论拳、脚，或其他近身招式，全都被他一一躲过，不可

能击中，所以最好多用选“必杀技”的卡片战斗。

最后，精疲力尽的Z战士和你终于消灭了元凶，画面上出现了上升的制作组表，最后出现了“END”的字样。但这不是结束，如果你在同魔术师的战斗中，用不多于三轮的战斗消灭每次生命，那么在战斗结束后，只要不按任何键，等“END”字样出现后，再静侯十秒钟……

突然，整个画面剧烈振颤起来，“这是什么?”悟空问。只见在遗留的基地中，伸出一只大手，随后渐渐出现了一个巨大的人影，这才是真正需要消灭的、最厉害的、由邪恶势力制造的超级生化人！他的能量是9999。虽然肉搏也可以击中他，但在他巨大能量的面前，效果实在太小了。而且他是个惯于躲避必杀技的家伙，悟空的超级龟波、悟饭的魔闪光，被很容易躲过。他联用七张牌，头和身上开始冒出火焰和彩光，却不出手攻击，别以为这是好事。在第二轮进攻时，他又会将七张牌联用，此时有无数光点倒收入他的头顶，然后一束巨大的光束从胸口喷出，这一炮可以分成五炮给每个战士都来一炮，且所伤能量至少在2000－4000之间，有时高达五、六千，所以弄不好五个龙珠战士一眨眼全都报销了，岂不冤煞?以笔者之意，在见他第一次联牌集气之后，应给每位战士都加足能量，用来换这吓人的一炮。最后战胜这个超级生化人，才算取得了最后的胜利。战士们的飞船返回了地球，此时才出现真正的“END”。



·标题上“管理”字样为抹除记忆。

·在行走时按选择出现六项，它们是：

(上三项)定位、回到地图、记忆

(下三项)存物、战士表、牌表

七龙珠Z外传的技巧

·躲避迎面飞来的能量弹·

——在能量弹飞至高自己约四分之一屏幕不到时，按单发键B。

·弹飞迎面飞来的能量弹·

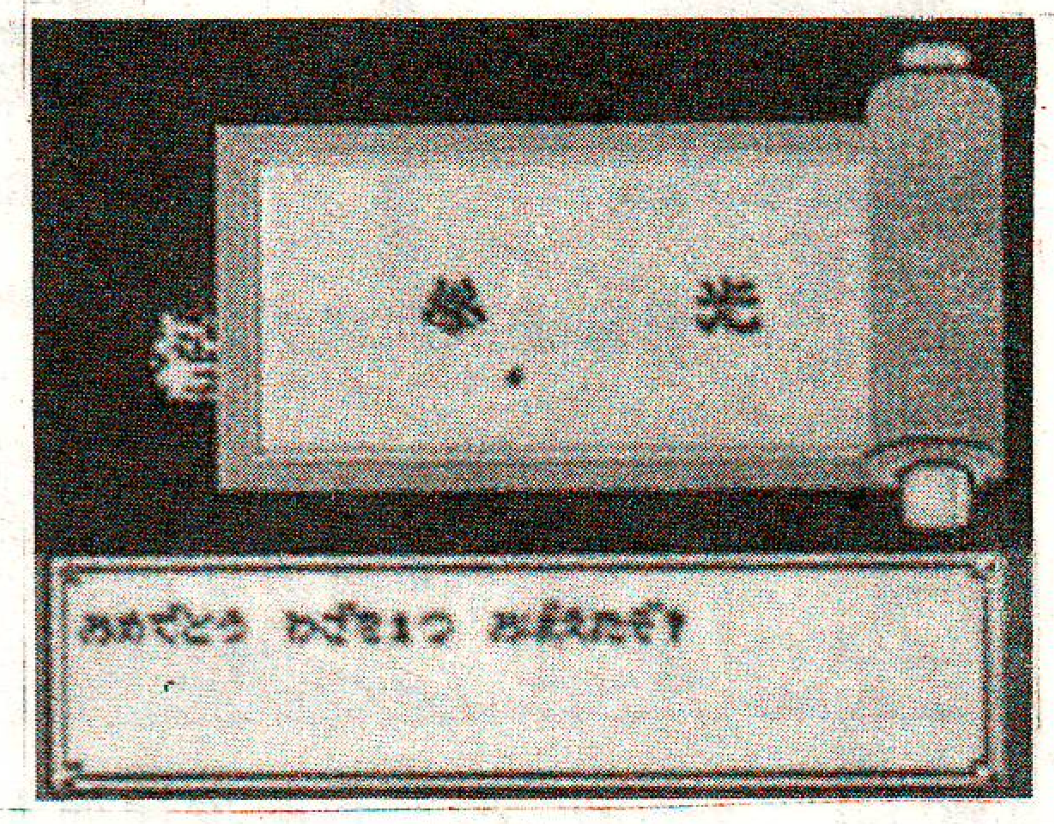
——在能量弹飞至估计自己控制的人物的手臂刚能够到的距离稍多一点处，按单发键A。

注：以上两法，不可靠连发A、B完成。

另外在此提示一下，在除贝吉塔以外的四名战士的三字必杀技前加“拳拳”两张牌，会有大收获。

攻打《七龙珠Z外传》其中最重要的一点，便是收集“神龙”的卡片。方法是：在行进版面走路时，将七张牌中左上角龙珠星数重复的牌用掉，换新牌，这样不断重复，直到七张牌牌角的龙珠能够1——7星都有时会有神龙出现。即物品存放档中多一张神龙卡片，用一张神龙卡片可实现两个愿望，即在已给的十七种物品中可取两样。关于十七种物品的表格如下：

日　文	中　文
せんず	仙豆
せんカい	药箱
クリリソ	小林
チセオズ	饺子
2まいペラス	两张牌
テレポート	瞬间移动
たかたま	换人
ちよつとかいふく	蓝药瓶
ラソゾゾハソ	天津饭
ヤムチヤ	乐平
ひつさつわさ	选必杀技
ぢいはらう	免战牌
イソフオソーゾヨソ	书卷
とソガテ	换牌
ルーしソト	问号箱
ゆんなかいふく	红色药瓶
パワーレーダー	探测器



它们的作用如下：

仙豆：给一人加满能量，并可使死去战友复活。

药箱：给一人加满能量，不能使人复活。

小林：请小林出来，给众多敌兵一人一炮。

饺子：用特异功能使某一敌人暂时不能战斗。

两张牌：给战士战斗时多用两张牌，只限一次。

瞬间移动：在走路时用光标定某位置瞬间到达。

问号箱：靠运气随表抽取一种物品(包括神龙)。

蓝药瓶：给一人加一部分能量。

天津饭：用四身拳，给每个敌人一人一炮。

乐平：用爆气弹击敌。

选必杀技：在必杀技的记录栏里选一种使用。

免战牌：遇敌而不想打时可以退出。

书卷：关于必杀技使用的提示。

探测器：测对手的能量，有几个测几个。

换牌：根据需要改换牌角尾数，牌角标志和字。(用方向键左右改变内容上下改变项目，A固定)。

红药瓶：给每个战士加一部分能量。

牌角标志含义：

叹号 ——换全部牌·赠送物品·用已有物品换想要的物品·遇敌。

纸牌 ——加大或减小全部牌的龙珠

星数·给某一张牌龙珠加至最大点“Z”。

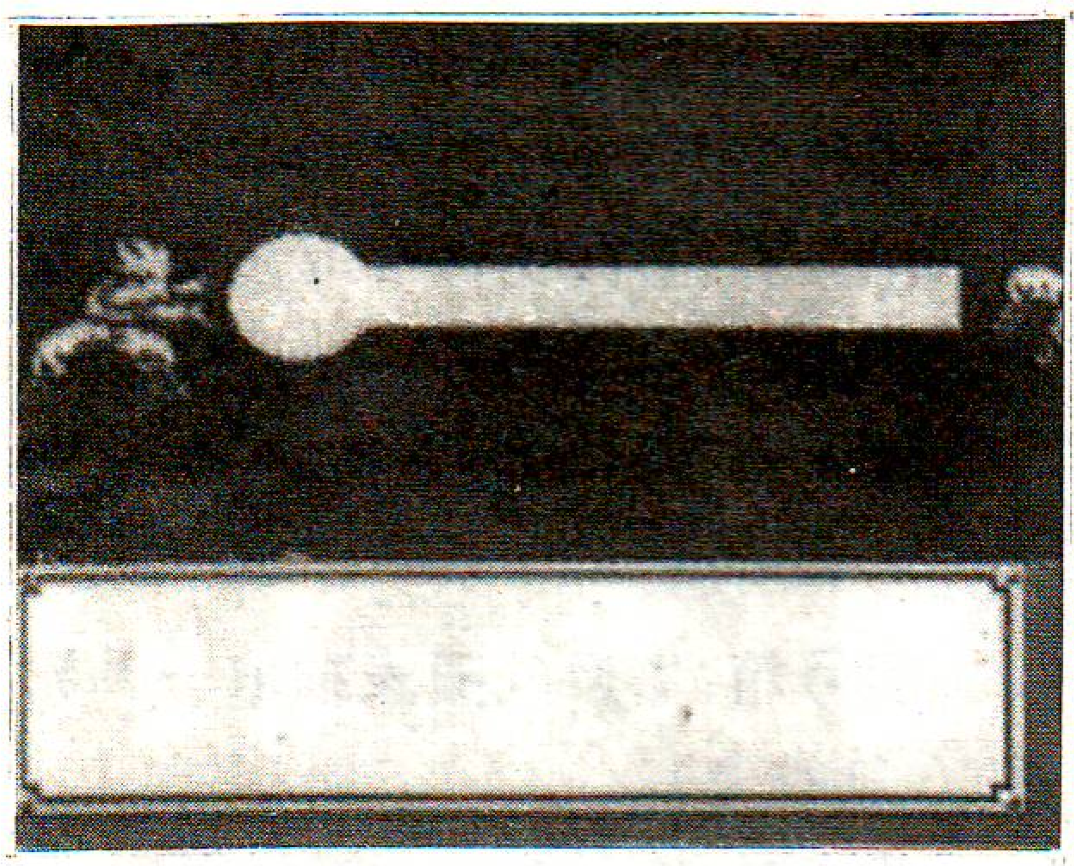
心——用来进入加血房。

杠铃——用来进入训练房。

靴子——有可能将所走的步长加大一倍。

拳头——增加此牌的战斗威力。

“×”——无意义。



·牌角龙珠星数含义：在走路时决定走路的步长，在战斗时决定战斗的威力。

·使必杀技威力提高的方法：

由于必杀技是由不同种类的牌联用，牌数分 2 张、3 张、4 张、5 张几种。且龙珠星数决定战斗力。所以这几种必杀技的龙珠星数大小的最佳排列是：

两张牌的必杀技：(星数)最大——最小。

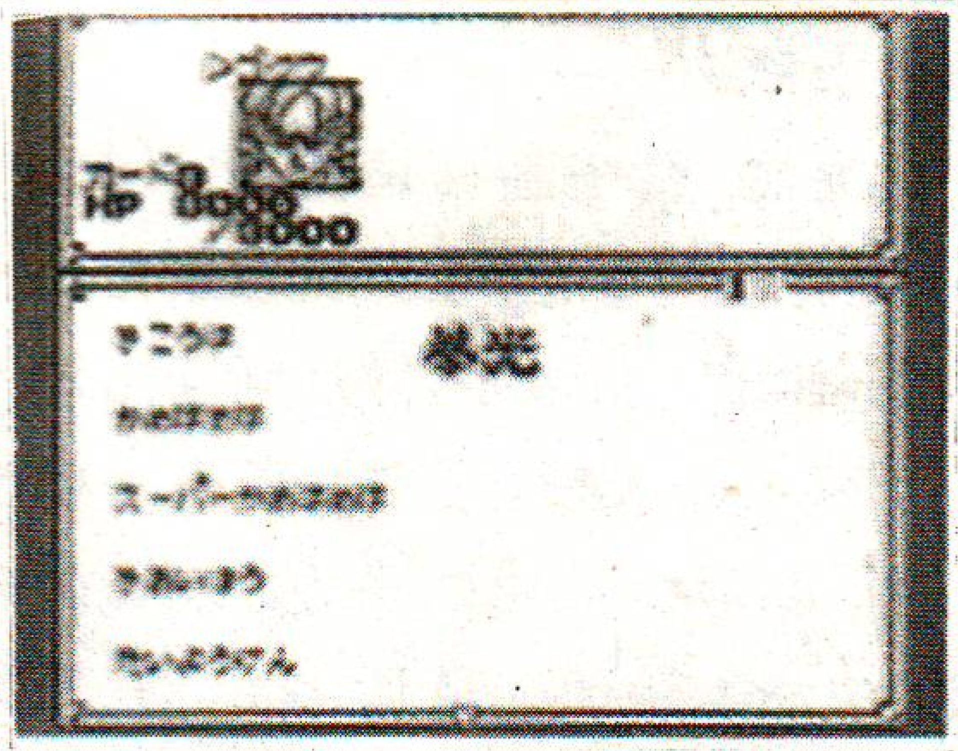
三张牌的必杀技：最大——最小——最大。

四张牌的必杀技：最大——较大——较小——最大。

五张牌的必杀技：最大——较大——最小——较大——最大。

在使用必杀技时，星数排列最好能接近以上的顺序，这样可以比一味用最大星数的必杀技威力更高。注意第一张牌星数一定要大，最好再多用有“小拳头”牌角标志的牌，这样可以打出出乎意料的惊人威力。

好，《龙珠 Z 外传》的秘密差不多在此了。另外，当你打通关后，会发现各人绝招仍不齐备，这里提醒你，有相当一部分绝招的拼法暗藏在一些居民的讲话中。譬如饺子会对你讲：短笛有一必杀技是 5 个字，拼法为：气——气——体——体——？这个“?”是某一种牌，这需要闯关族自己去摸了。明确



告诉各位，这招乃是著名的魔贯光杀炮！还有小林讲的“……”天津饭讲的“……”祝各位玩家闯出一个个迷魂阵!!

责任编辑　索冰

秘技天地

《三国志 Ⅱ ——霸王的大陆》　FC

音乐欣赏法：当游戏开始选择游戏方式时，按住 A 键不放，并快速旋转方向键，则会出现音乐选择。

直接通关法：当游戏开始选择游戏方式时，按住 B 键不放，并快速旋转方向键，则可直接通关。

北京　路申

《七龙珠外传》　FC

超强对手出现：在最后战斗前，不要将悟空和贝吉塔训练到极限，直接去战胜关底，待 STAFF 画面出现 END 之后，静待二十秒便会随着一阵轰鸣而出现一个更强的对手。

上海　凌波灏

《宇宙达人》　MD

过关妙法：在打关底时扔一颗炸弹，在炸弹威力没有消失以前按暂停键，过 50 秒后飞船就会自动炸毁，这样就可轻易过关了。

南京　何昊旌

《战斧 Ⅱ》　MD

增加接关次数法：在标题画面出现前按住 A、B、C 不放可进入 OPTION，然后放开 A 键，进入游戏后，接关次数就会由 3 次变为 8 次。

南京　何昊旌

《魔法王子》　MD

增加人数法：如果遇到一种弹簧棍，只要王子落在其顶端的黄色尖上，即可获得 1UP，如此反复可得到 14 人。

第二关首脑不战而胜法：在落入首脑房间后，飞落在最左边的木桩上，即可得到过关宝物，然后落下向左出洞即可。

西安　马克杰

《空魂》　MD

选菜单法：在标题画面出现时，按住 A、B、C 不放，然后启动即可。

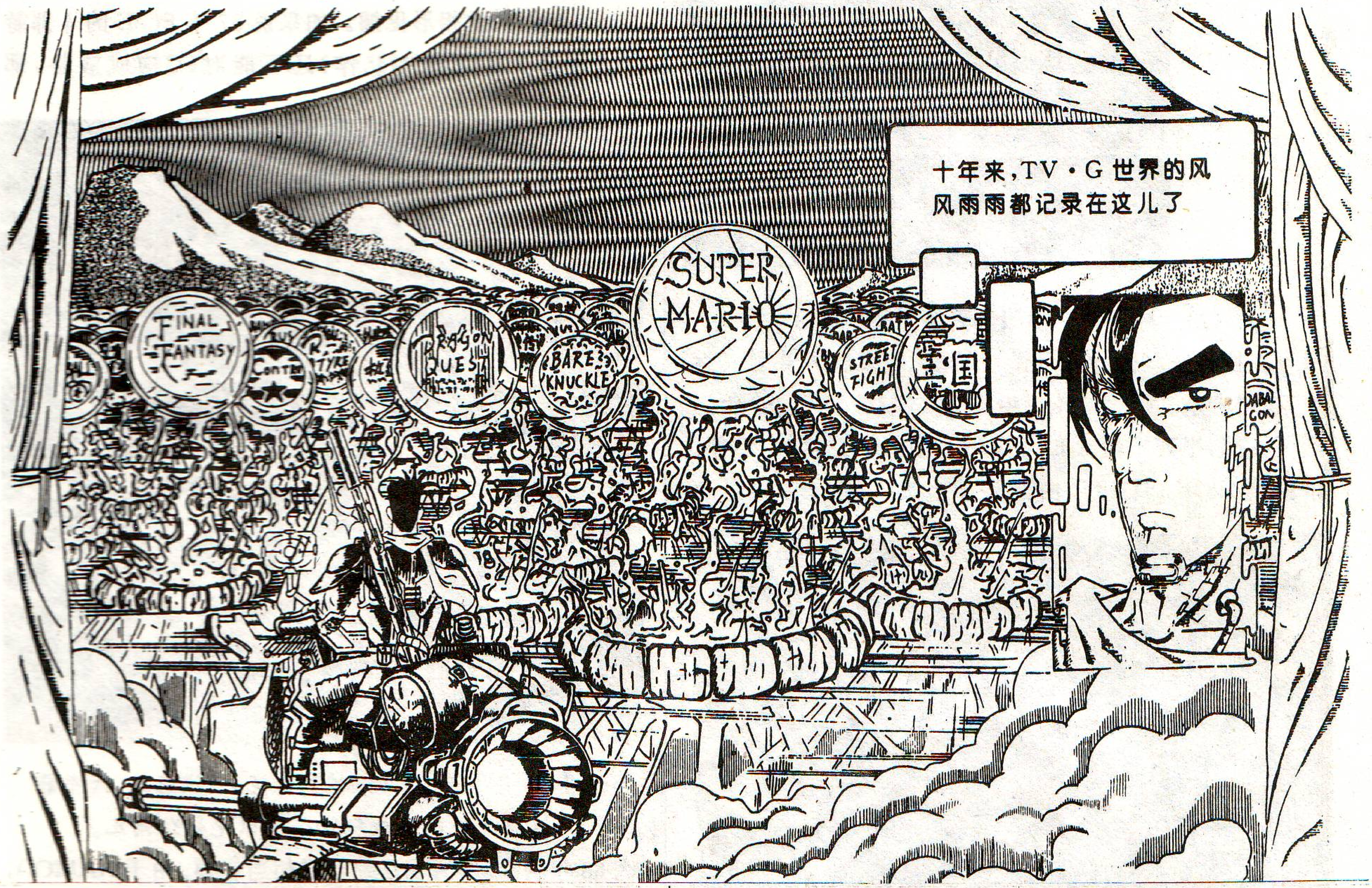
西安　马克杰

《梦幻模拟战》　MD

加强装备法：在选择出场人物及兵士时，按住 START，A、B、C 键直至音乐旋律改变，便可获得八件宝物，增加攻击力或防御力。

上海　王大卫

电子游戏节目十年



3

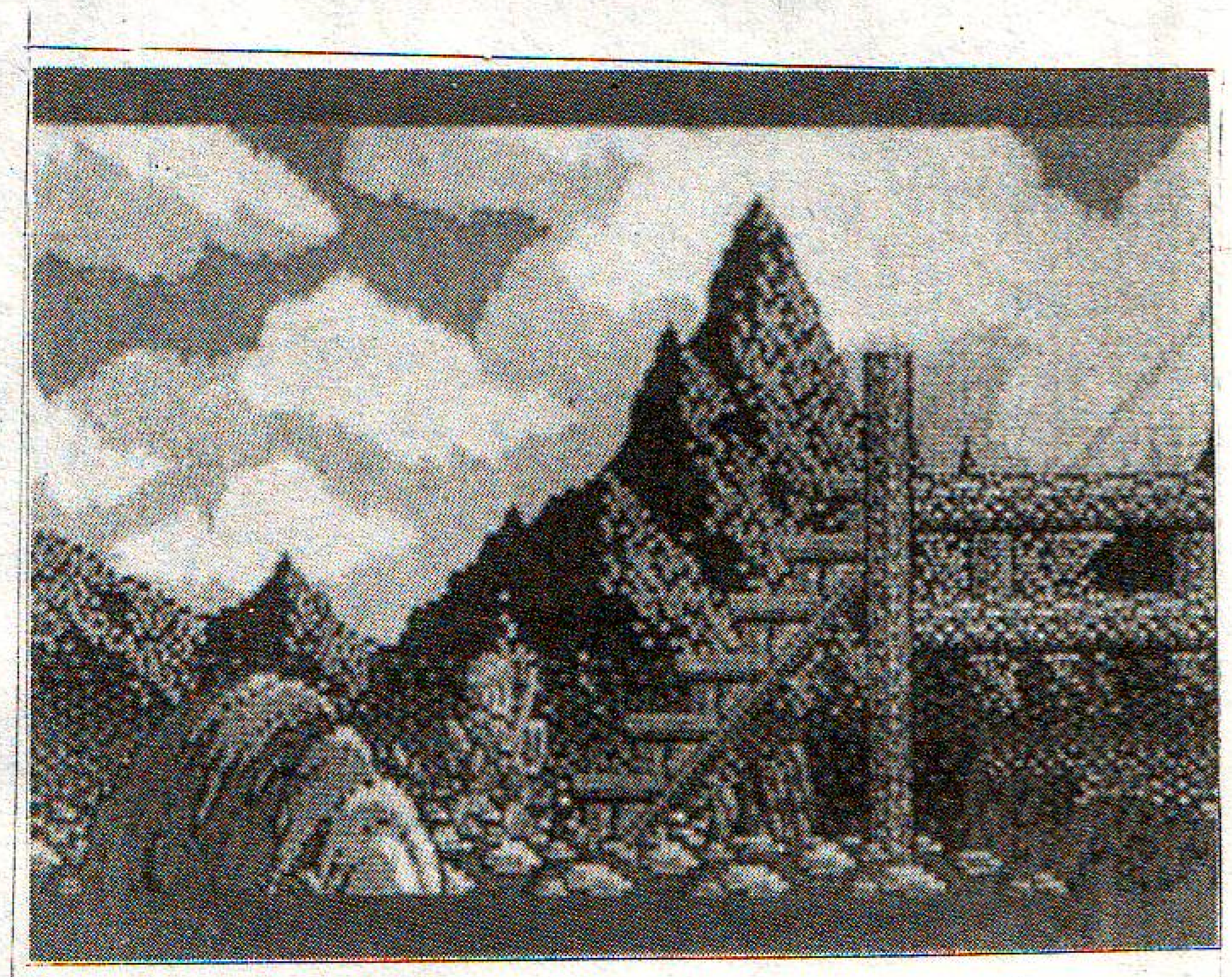
1988·RPG年(上)

文/小楠　　图/谢鹏

一、1988年是任天堂继续独霸游戏界,保持江湖地位的一年。无论从游戏数量、质量、市场占有量看都是无可争议的龙头老大。下面从四个方面谈谈88年游戏界的概况。

(1) RPG稳坐头把交椅

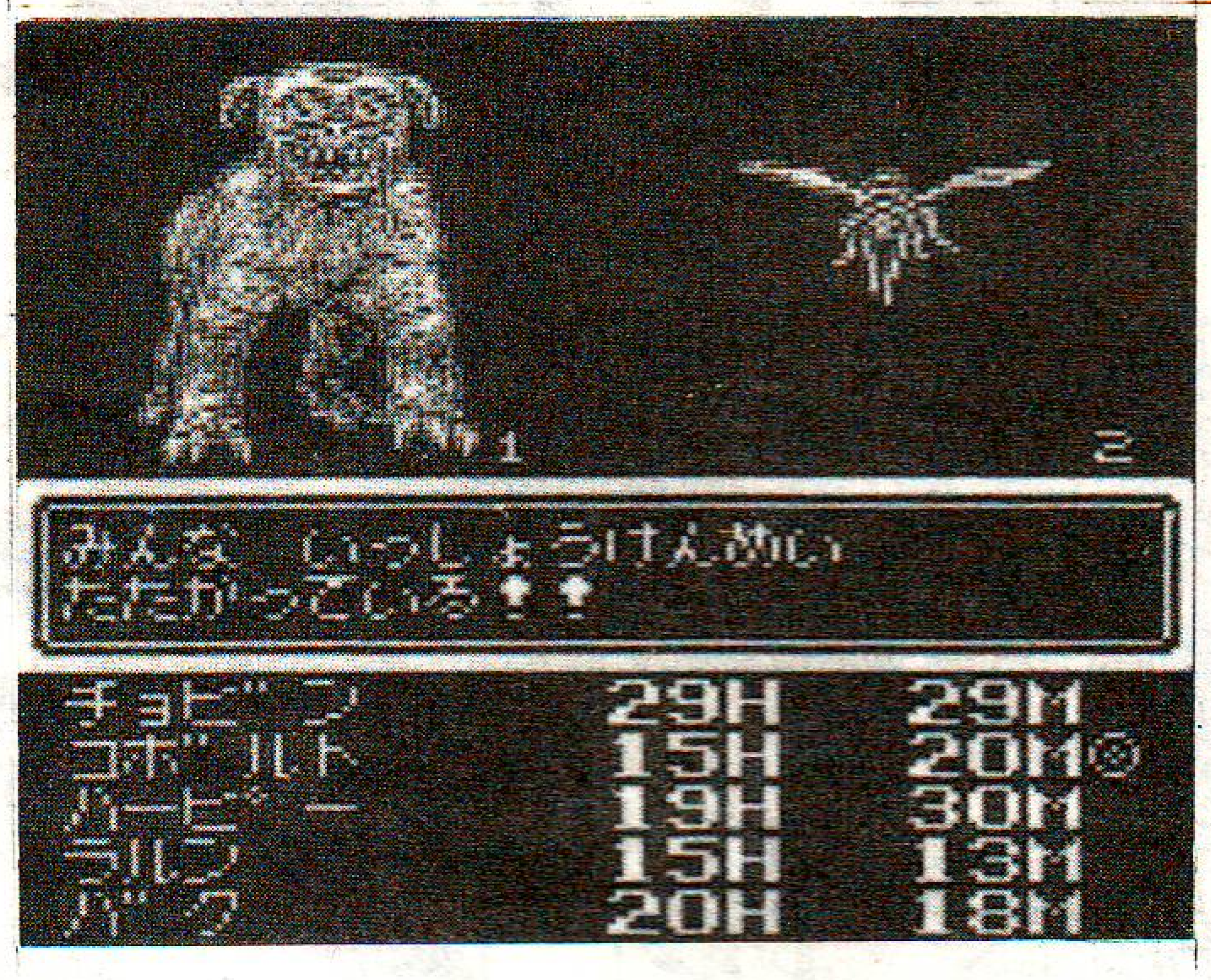
1987年继《勇者Ⅰ》、《神剑除魔传》、《最终幻想》、《女神转生》等RPG名作大显身手之后,RPG乘胜进击,精品迭出。88年仍以《勇者Ⅲ》挂帅,《最终幻想Ⅰ》(销量最高第2位,入围11次;认知度最高第一位,入围34次;平均分8.25点)继续保持水准。新作《伊苏国》、《贝兽物语》的加盟,更使RPG猛将如云,势不可挡。《伊苏国》(88年8月26日,VICTOR出品)是移植街机游戏的典范。在维持故事情节的基础上,在地图和宝物方面做了较大改进,一举成功,被有些玩家评为最佳节目。先后在FC、SFC、PC-E、MD上出现。销售量最高第7位,入围2次;认知度最高第9位,入围2次。平均分7.50点。《贝兽物语》是NAMCO独立制作的新节目。游戏过程中,集齐四种贝兽,就可以打败黑暗魔王。人物(包括敌人)造型继续保持NAMCO的路数,大头小身子,很有型。加上宝物设计独特,销量最高第5位,认知度最高第8位,平均分7.50点。



RPG年的左边锋——伊苏国。

在RPG内部,则"勇者派"和"反勇者派"已经形成。反勇者派的中坚当然是越做越棒的《最终幻想》,尤其是Ⅰ代突然出现的抢购热潮,直接威胁着《勇者》的霸主地位。其他还包括《神剑除魔传》和《女神转生》等。这种良性竞争到今天还未结束。

“反勇者派”的中坚——女神转生。



(2) 黑马——模拟仿真类游戏(SLG)

在按传统划分的八种游戏类型中,SLG 始终忍气吞声,稳居老末。83—86 年只生产 3 部,聊胜于无。87 年生产了 6 部,半死不活。88 年突然火箭般地猛窜为 21 部。带头羊88年3月18日由光荣推出的《信长的野望全



国版》。中坚力量则是 NAMCO 的《三国志——中原的霸者》和光荣《三国志》。前者我们将在十佳节目中加以介绍。光荣《三国志》价格为空前的 9800 日元,(当时一般卡带价格为 5000 日元左右)。销量最高第 2 位,入围 6 次,认知度最高 6 位,入围 46 次。它的最大特点是忠实于原作。由于两个三国志游戏的成功,使不少玩家沉迷于战乱群雄的历史世界当中。三国成了游戏厂商和游戏迷的经久不衰的热门题材,光荣也暴得大名。有人甚至说,凡光荣出品的历史摸拟游戏,必属佳作,大有名人即名言的味道。这也许是对一个软件厂商最高的赞美吧!

(3) PC-E 强力挑战

1987 年 NEC(日本电气公司)推出各方面性能都优于任天堂的新型电子游戏机 PC-ENGINE,其先进的数字化音响,大容量的激光盘存储器,逼真的游戏画面直逼街机,使任天堂相形见拙。如果说 87 年 PC-E 的 4 部游戏(全部为HUDSON制作)还不能对FC构成威胁,那



这是 93 年 PC-E 上的《饿狼传说》。试想五、六年前这种效果的游戏机,FC 怎么吃得住劲儿。

么 88 年的 22 部游戏已经形成相当规模。由于 NAMCO,VICTOR、NCS 等厂商的相继加盟,尤其是 HUDSON 和 NAMCO 的大力支持,PC-E 在十佳节目中居然占据 4 席,几近半壁河山。可以说有质有量,渐成气侯。使任天堂不能不认真对待,把开发新型机种提到紧迫的日程中来。

PC-E 在 88 年生产的 22 部游戏,几乎囊括了全部游戏类型。除了将在十佳中介绍的 4 部游戏外,较出名的还有对战游戏《PC 街霸 I》射击游戏《龙魂》等。

(4) MD 败部复活

如果说 PC-E 是对任天堂江湖地位的第一冲击波,世嘉 MD 则是第二记重拳。83 年以后,世嘉阿罗士在与任天堂 FC 的较量中一败涂地。据资料称,88 年任天堂占有日本市场销售量的 97%以上。世嘉公司为免于全军覆没,只好曲线救厂,撤出家用游戏机市场,转向大型街机以求生存。同时卧薪尝胆,利用美国的高技术,成功地在 88 年 10 月开始发售 16 位 MD 机。同时推出《雷霆战机》(10 月 29 日 4M)、《太空哈利》(10 月 29 日 4M)。它采用双重画面设计,使游戏更富于立体感和动感。MD 主角的大小是 FC 的 20 倍,色彩数是 FC 的 8 倍,容量通常是 FC 的 20 倍,音源数是 FC 的 10 倍,而且是立体声。可以



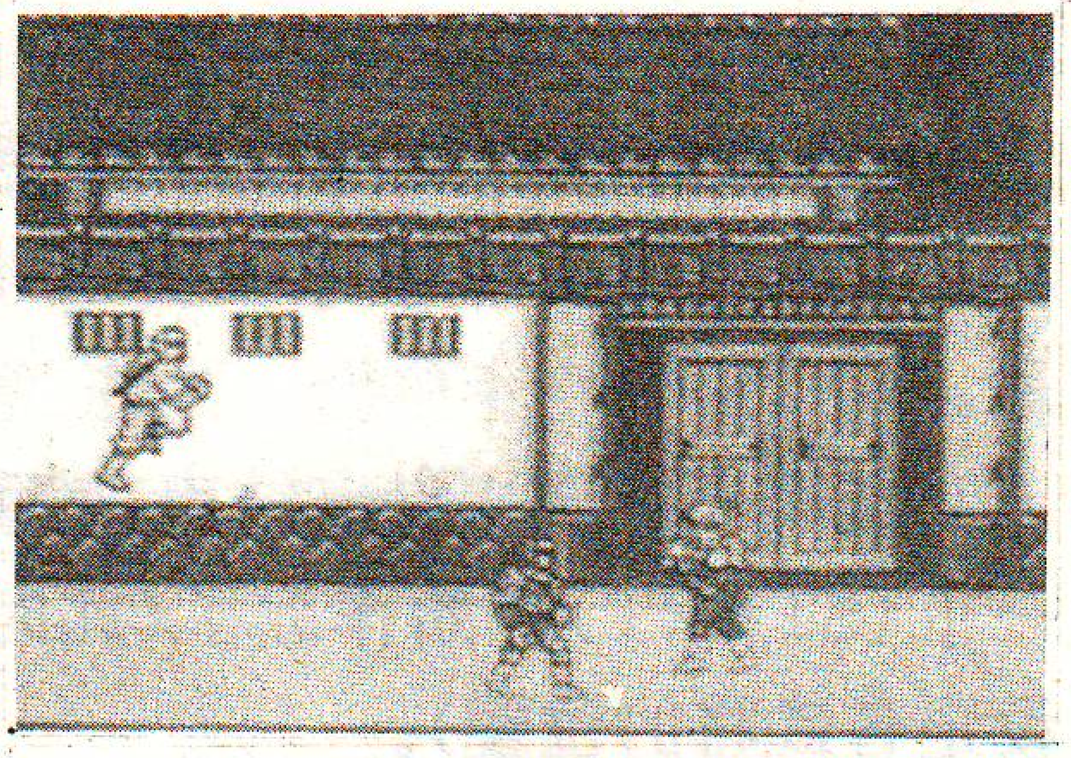
让任天堂活得不舒服的世嘉。

说 MD 的出现敲响了 FC 八位机的丧钟。虽然由于 SEGA 在软件制作力量上的薄弱，缺乏大软件商的支持，88 年只推出 4 部节目(包括《兽王记》)全部由 SEGA 自己制作。所以任天堂 FC 直到 88 年仍旧维持着黄金时代的繁华与荣耀。但那只是一种惯性的力量，任天堂的消极防御抵消不了世嘉的凶猛进攻。超级任天堂(SFC)的一再延误，使任天堂失去了极其宝贵的市场时间。不久，它就会感到 SEGA 组合拳的份量。

二、88 年共生产游戏 214 部。其中任天堂 188 部，PC-E22 部，世嘉 4 部(2 部动作类，2 部射击类)。

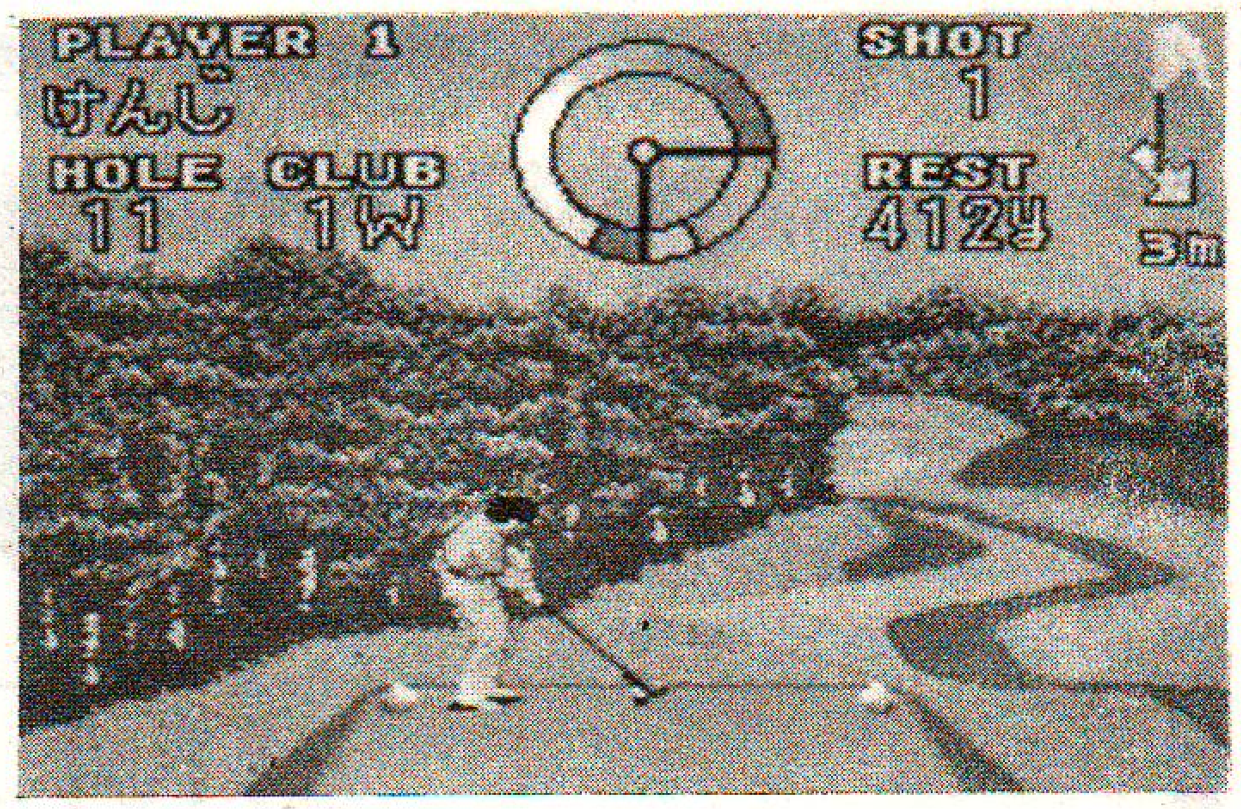
下面还是以介绍任天堂情况为主。

(1) 任天堂 188 部游戏中，动作类 56 部，仍居老大。我国电玩迷极熟悉的几个经典动作游戏都是这一年产生的，除《超级马里奥 3》稳居十佳之列，如受到行家一致推崇的《忍者龙剑传》，虽然游戏难度偏高，但画面制作精美，浓重沉郁的背景，鲜明的人物个性，都给游戏者留下深刻的印象。在日本销售量最高第 5 位，平均分 8.25 点。91 年推出《忍者龙剑传Ⅱ·黄泉的方舟》，但口碑似乎不如一代好。再一个是根据街机移植的打斗卡《双截龙》，以血腥的群殴为特色，平均分 7.25 点。Sunsoft 出品的迷宫游戏《超惑星战记》平均分 8.00 点，《古巴英雄》平均分 6.75 点。最后不能不提到《魂斗罗》，相信许多玩家和笔者一样，都曾以《魂斗罗》为启蒙老师。它难度适中，人物动作流畅协调，使笔者至今都很喜爱。但《魂斗罗》在日本反映一般。销量最高为第 9 位，平均分 6.75 点。处于中等水平。

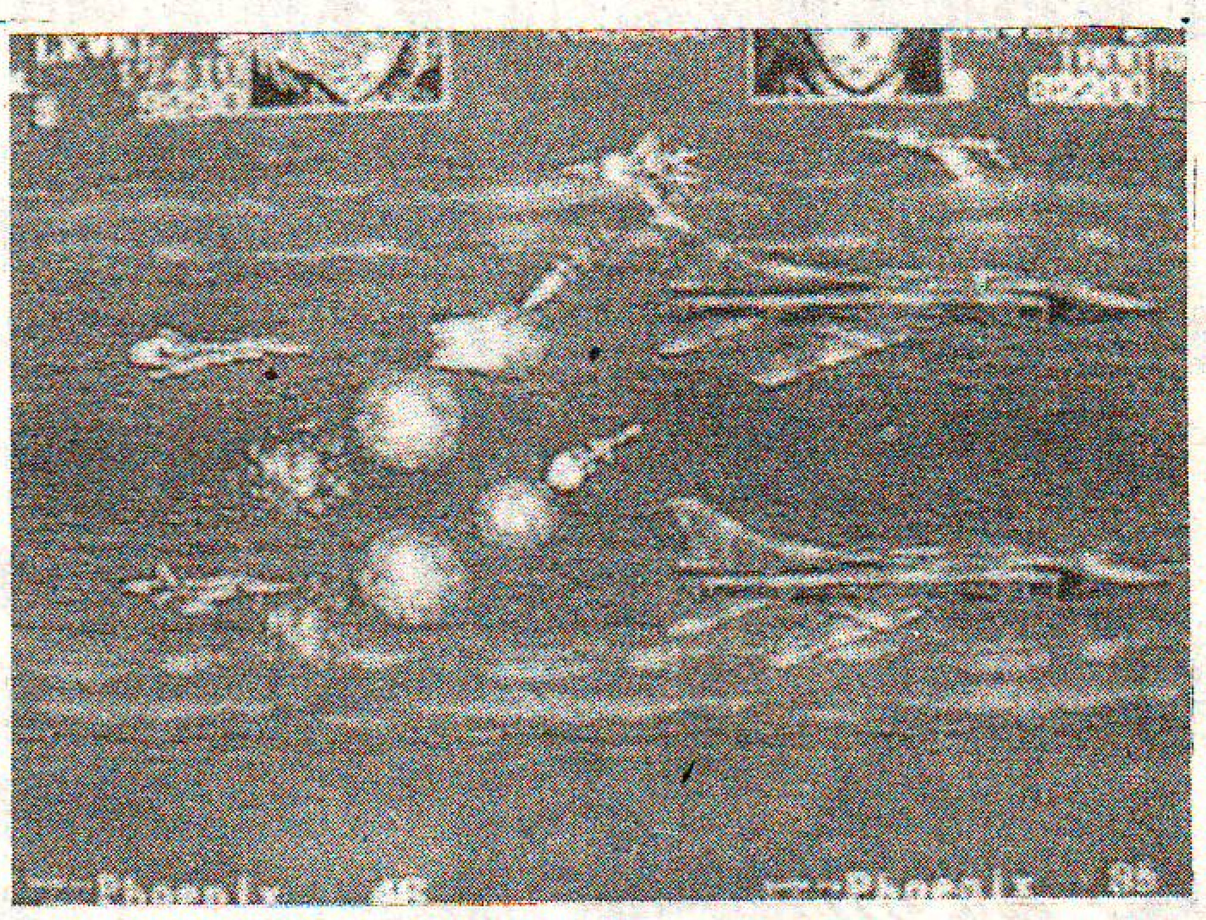


培育了一代人的《双截龙》。

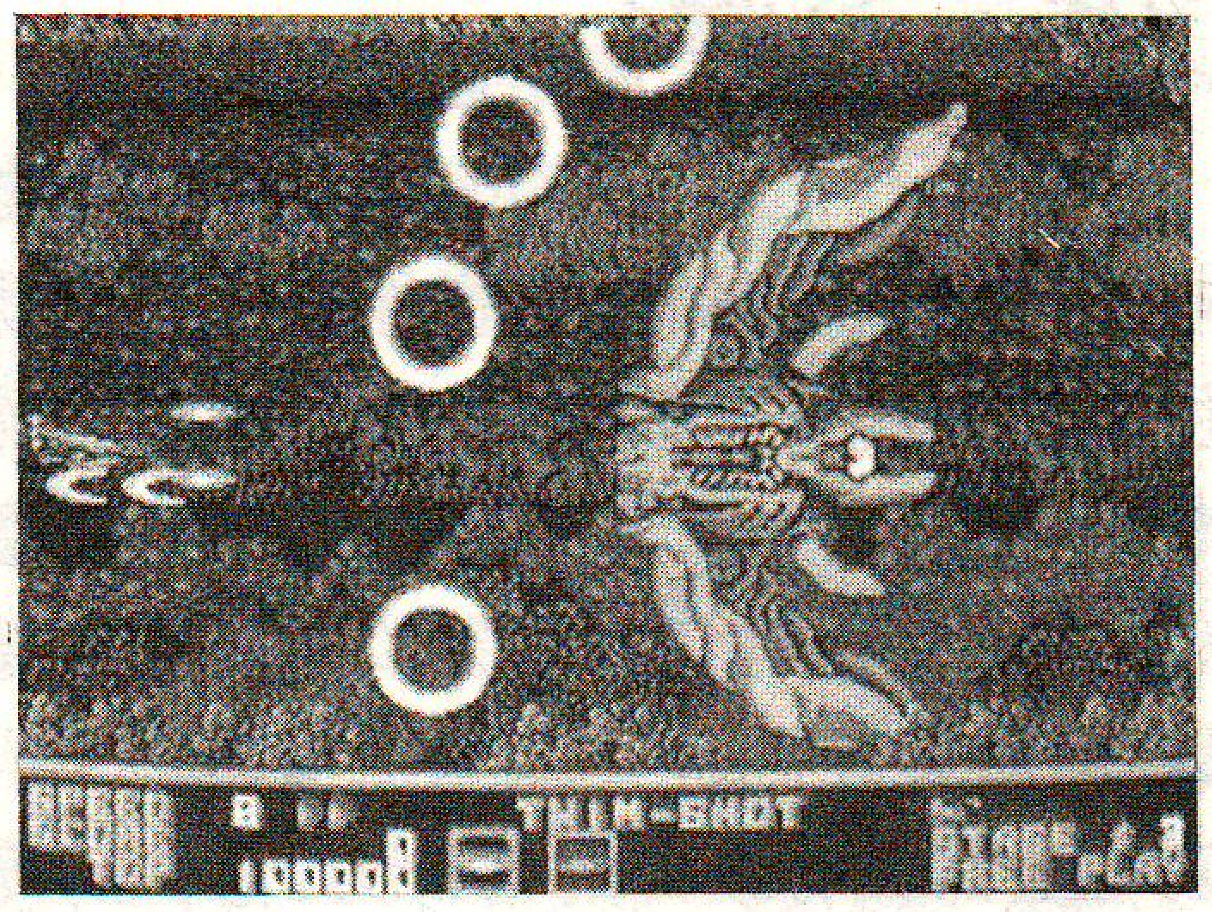
(2) 第二位是体育类 37 部，可以说出人意料的多，评价相当好，销量也不错。十佳节目中，体育入选 4 部，简直有点不可思议！侦探推理类 28 部，几乎都是失败之作，人们对那种千篇一律的“×××杀人事件案”已经厌烦和失望。模拟仿真类 21 部，居第 4 位。RPG13 部。射击类和桌上类同为 12 部。射击类继续不景气(不争气)，只有《宇宙战机》和《赤色要塞》还说得过去，但都无法超越《沙罗曼蛇》，更难比 PC-E 的《R-TYPE》。益智类 3 部，几乎成了弃儿。但出人意料地窜出一匹黑马《俄罗斯方块》，它玩法简单而变幻无穷。Ⅱ代增加了对战等其他玩法，日臻成熟。手掌机的普及更使俄罗斯方块成为老少皆宜的消遣佳品。人人都是建筑师，销量最高第 4 位，入围 36 次，认知度最高第 3 位，入围 26 次；平均分 7.25 点。玩友们恐怕哪位也不好意思说没玩过吧。



想不出有什么好玩。



只能是半死不活的射击类？



(3)“其他”6 部。许多读者来信问“其他”是什么意思？笔者以为就是“不入流”吧！试以 88 年为例，“其他”中有一部游戏叫《中国占星术》(1M+64K)，号称中国有 4000 年占星术，以鬼谷子算命学为依据，用严格统计的结果推算生辰八字与人的命运的关系。内容包括天赋、性格、婚姻、命运、官运、月运、日运、年运等八项。还有一部《神宫馆·电脑九星卦》，由日本著名的年历修订权威机构神宫馆监修。根据人的生辰日月来测定 89 年的运势。由一斑可窥全豹，“其他”大致都类似，可说“不入流”吧。

梦幻模拟战

IMAGE FIGHT

类型 SLG	机种 MD	厂商 SEGA	容量 4M

文/李波

梦幻模拟战是MD游戏中不可多得的SLG精品，其制作精细、场面宏大、规则复杂、情节奇幻，使得很多朋友都对它爱不释手。但由于难度较大，有不少玩者常常不得要领，因此笔者撰文以方便诸玩友攻关。



游戏是以武将及其部队配合作战的形式进行的。版面中通常分为自军、友军和敌军，只有自军是由游戏者用指令控制的。当机控的武将行动时可以按住B键使这一过程加快速度。武将和部队的HP均设定为10，若武将受伤可以用治疗指令回复体力。部队受伤时只要靠在该部队主将身旁，便可以顺利回复兵力。

登场武将全都拥有强大的精神力，他们的周围都有着一定范围的结界。一支部队若在其将领的结界内作战，力量就会得到加强；反之若冲出结界即处于无领导状态，战斗时会十分不利。此外一位武将手下兵士再多，若本人被打倒也会造成部队全灭的后果。以上情况是敌我双方通用的准则，玩时一定要多加注意。

本游戏中的主人公们有着各种职业，当积累了一定经验值还可以转职成为不同职业的更强武将。而随所转职业不同，所带的部队也不同，等级越高，可以带领的兵种越多。

每天开始前会出现三项指令，第一是在上次战斗所剩下的P值范围内给武将配备部队，每人最多可带八队士兵，所有部队都有相适及相克性。针对敌军士兵选派兵种是一个重要课题。基本上弓兵克骑兵、骑兵克枪兵、枪兵克弓兵，而根据不同的地形会有不同的作战效果出现，比如人鱼士兵适合水战，弓兵适合丛林战等。

第二项指令是宝物分配アイラム，宝物随剧情推进会陆续得到，全剧中有机会得到的宝物计有：宝剑（攻＋2），盾（防＋4），魔杖（攻＋2），十字架（防＋2），回复魔法（面积×2），魔之斧（攻＋8、防－10），念力护符（防＋2、结界面积×4），绿色宝珠（MP消耗×1/2），圣剑（攻＋4、防＋4），龙之剑（只限在第十六关发现及使用攻＋5、防＋3）。有些宝物是特定的，若分配不当就起不了作用。

当兵士及宝物设定结束，就可以用选项スタート（START）开始作战了（此时要先在地图上设定各武将的位置）。

作战时的指令介绍：

武将的指令，移动：武将本人移动。



攻击：对相邻的敌军或敌将作攻击，若移动至敌人身边停下时会自动选择攻击目标，这时把光标移回武将身上则为待机。



魔法：只有具备MP的武将会使用，分为攻击系和回复系两种，回复系可以帮助他人回复。

治疗：对自己进行治疗，治疗一次回复三格。

指令：一天的指令结束时，武将的部队若没有游戏者的指令则按指令行动。分为四项：

①移动：士兵追随武将移动，通常都会不紧不松地采用战斗队形。

②防御：部队密集队形，围在武将身边。

③攻击：部队向敌军作主动攻击。

④手动：当没有指令时停在原地不动。

部队的指令只有移动和攻击两项。

游戏中按START可以从调出功能菜单，共七项指令：

①战略终了：自军布置结束，进入友军及敌军行动。

②全体地图：可显示自军与敌军的位置。

③胜利条件：完成条件即可过版。

④半自动：由CPU替你做一次行动。

⑤游戏速度：速度设定(快、慢)。

⑥BGM：音乐设定(有无)。

⑦中断：存贮进度。选项有YES和NO，选NO时回到标题画面，但已记录可以CONT-NTE。

剧情篇

一、燃烧的王城

那是一个战乱的年代，野心勃勃的达鲁斯帝国皇帝提欧斯为了得到传说中的圣剑，"兰古利莎"而派兵攻打巴鲁达城。游戏的主角雷顿，一位年轻的皇族武将，和他的朋友经验丰富的骑士瓦尔柯夫一起参加了巴鲁达城的保卫战。

胜利条件：雷顿从城中脱出。

这是一场形势极其不利的战斗，敌方武将的等级高得吓人，想要把敌军全灭几乎是不可能的，当然，根据胜利条件雷顿只要向画面上方边缘移动就可以过版。不过笔者建议：让他先去战斗提高级别(瓦尔柯夫已到极限无需锻炼)。此外不必替那几位机控的友军武将担心，因为本关有一项特殊设定，即除了国王之外，海将军卡伦斯、魔导士捷西卡和女将军那姆就算被打倒，在以后的剧情中仍会出现。(但要注意这种情况仅限于本关，其余各关内若友军或自军武将被打倒均被视为死亡！)

二、到萨尔拉斯去

雷顿和瓦尔柯夫从巴鲁达逃脱出后决定前往萨尔拉斯城。途中遇到少女克里丝，她会回复系魔法，但手下兵士非常弱。

胜利条件：保护克里丝，全歼敌军。

这一版的关键是跟上克里丝的移动速度，别让她一个人冲得太远。用瓦尔柯夫的骑兵作战会十分奏效。

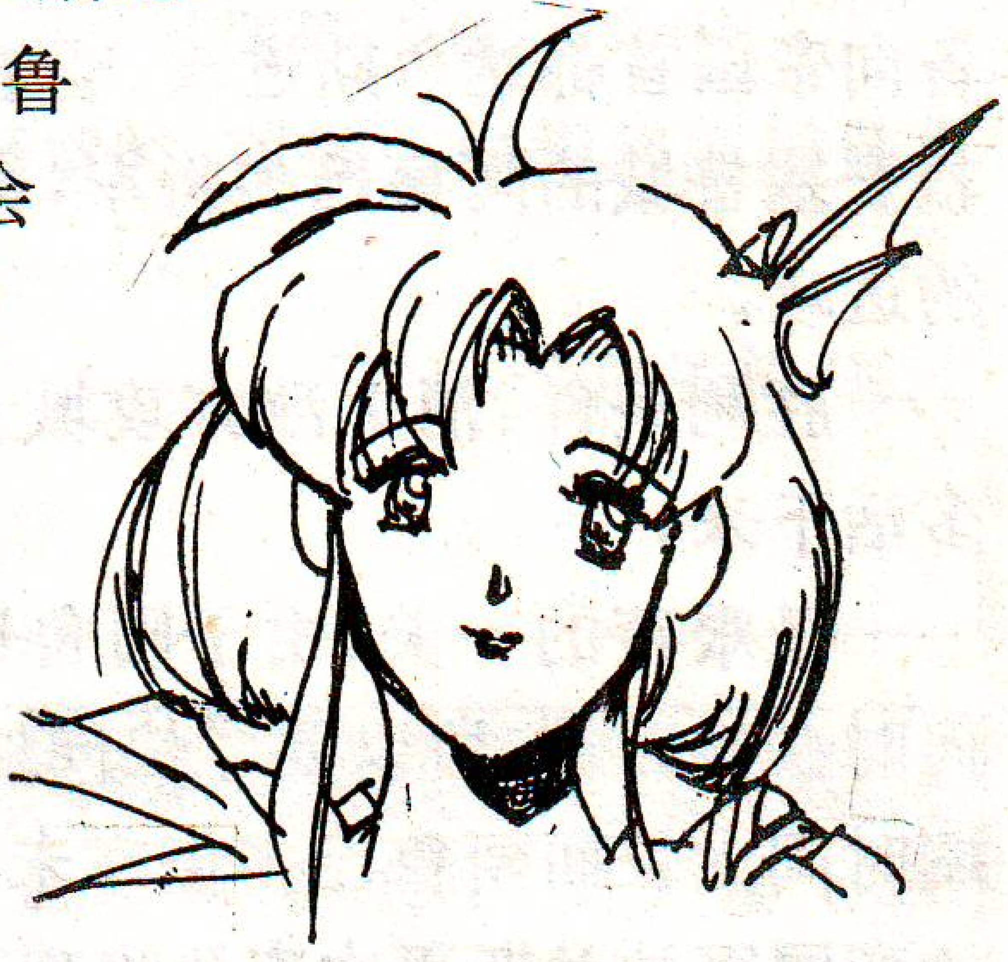
三、萨尔拉斯城之战

雷顿到达萨尔拉斯与守将萨恩会合，此时帝国军随后攻入了城中。

胜利条件：保护克里丝，全歼敌军。

本关仍要注意保护机控的友军，此外多让雷顿提高经验值。

四、幽灵出没的恐怖丛林



雷顿在萨尔拉斯之战取胜后，与原巴鲁达城的守将那姆会合，并决定去夺回巴鲁达城，为了隐藏行踪，要从幽灵丛林通过。

胜利条件：在丛林中坚持十天。

此版面可以不给雷顿及那姆派兵，因为枪兵对幽灵实在太吃亏，只有瓦尔柯夫的强大骑兵可以与幽灵对抗。另外五天后克里丝和萨恩会带兵来援助，克里丝的步兵虽弱小却正是幽灵的克星。

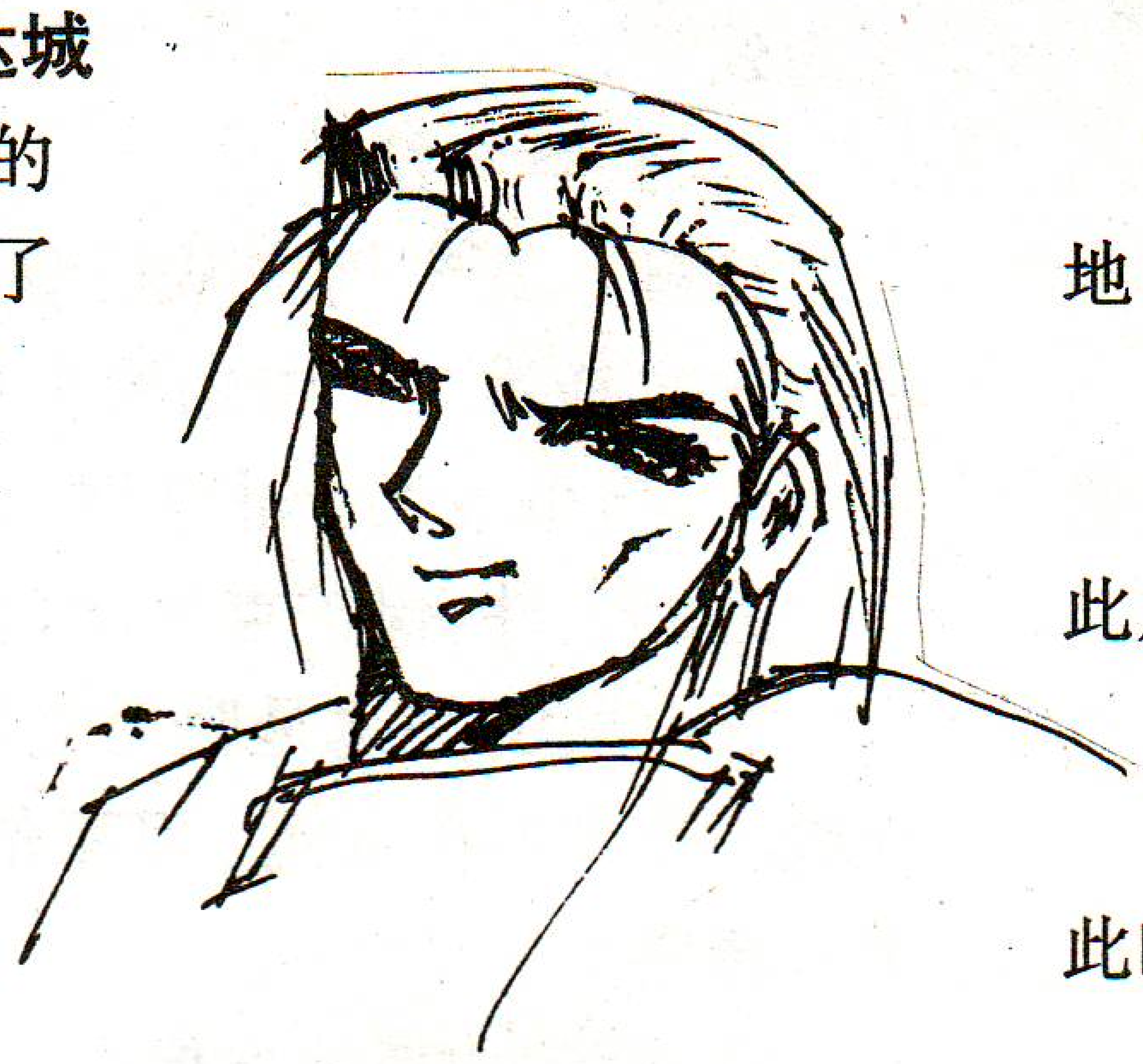
五、帝国军神

雷顿向巴鲁达继续前进，但帝国军队在军神兰斯的率领下挡住主角们的去路。兰斯虽然年轻英俊，却是一个真正的强敌。

胜利条件：打倒兰斯，全歼敌军。

本关应当以逸待劳，守住山口诱敌深入，然后集中向敌人攻击。充分利用不同兵种互相克制的食物键会对作战很有帮助。当兰斯落败时他会使出最后一击杀死瓦尔柯夫。因此本关胜利的代价是巨大的。

六、收复巴鲁达城



失去瓦尔柯夫的雷顿带着悲痛来到了巴鲁达城，率领克里丝、那姆和萨恩对城中敌军发动进攻。

胜利条件：消灭城中的敌方首脑。

这版没有什么特殊之处，只要冷静判断，果断决定即可获胜。布署时有六个位置，要注意部队的分配。

七、救援！守城的勇士

雷顿收复巴鲁达城之后，魔导士捷西卡和海将军卡伦斯也加入到阵营中，他们已经做好了准备向帝国首都达鲁斯进攻。但在这之前要先去营救安塞鲁城的阿鲁巴多将军，那里正遭受帝国军的进攻。

胜利条件：消灭敌方攻城主将，并让阿鲁巴多活下来。

极艰苦的一关：由于阿鲁巴多是机控，不知何时会被打倒，所以要尽快向城池冲刺。如果耽搁时间太长而阿鲁巴多侥幸未死，你会看到复出的帝国军神兰斯再次率兵出现。

八、乘胜追击

帝国军攻城失利，开始撤退。雷顿率大军随后掩杀，阿鲁巴多也加入了同盟行列。

胜利条件：全歼敌军。

以优势兵力追击敌人不是难事，唯一要注意的是帝国军神五六天后会随后赶到，所以要抓紧时间作战。

九、激流中的战斗

雷顿向达鲁斯前进，帝国军在奥克斯河对岸布阵，阻止雷顿的前进。

胜利条件：全歼敌军

战斗时会惊动河里的水怪，它们为维护自己的水域而战，不管对方是谁都会攻击。这里不要急着进攻，等敌人与水怪两败俱伤再出动。注意军神兰斯在这里仍有可能出现参战。

十、最后一道防线

达鲁斯已经不远了，前面是敌人最后的基地，攻克这里，向胜利前进吧。

胜利条件：全歼敌方守军

唯一要提醒的是会有敌人援军在下方出现，此后军强一些为好。

十一、达鲁斯的激战

雷顿冲破重重防线，终于到了达鲁斯城下，此时又增加了一名优秀武将普金古。

胜利条件：雷顿攻至城池中心。

帝国军神兰斯会在左下方出现来援，把他击败后他会降伏然后离去。要小心再过几天，会有两队很强的飞龙出现。

十二、皇宫中的混战

在皇宫中为打倒提欧斯，夺回圣剑而战。

胜利条件：消灭皇帝提欧斯。

从战斗开始，我军即被分割成两大块。敌人的弓兵集团军从四面围攻而来，战斗极为艰苦。要取胜必须以快速机动冲进敌阵，杀死主将，这样其军团也会随之消失。

十三、邪恶妖龙

回师途中，发现了被变成石像的兰斯及其军队。原来这一带生存着能令人石化的妖龙。为救出兰斯而战吧！



胜利条件：全歼敌人。本关应派骑兵攻击妖龙，另外用步兵去对付幽灵。要取胜是十分容易的。

十四、呼啸的狼群

雷顿在途中的村落除去一只人狼，却引来了大队人狼的袭击。

胜利条件：全歼敌军。

本关尽量多派骑兵，并且不要急于杀死头目，多打几仗提高等级。

十五、火神对龙神

雷顿率军前往传说中的圣魔之地，途中圣剑忽然失去了光芒。

胜利条件：找到火神对付龙神，并从龙族手上营救三位友军武将。

本关只能出阵四人，首先要派出一位进化至飞鸟骑士的武将，其余三人尽量选用强者。让飞鸟骑士向上方飞行，消灭敌军解开火神的封印，请他去对抗巨龙，可以用攻击魔法协助火神作战。

十六、黑暗峡谷

雷顿由救出的武将口中得知，妖神尼可利斯的存在及其计划使魔王复活的情报。于是他带兵前往黑暗峡谷。

胜利条件：全歼敌军。

本关无需多派兵士，只要在左方派出一队步兵团去对付幽灵团，右方让武将们在山口一夫当关即可顺利歼敌。

十七、妖龙军团

正义之师在瓦鲁西利亚城郊与妖龙军团遭遇，再次展开恐怖的激战。

胜利条件：全歼敌军。

这一版需要大量的弓兵，在原地等待飞龙军团冲过来送死。然后再向上方去消灭整个龙军团。

十八、瓦鲁西利亚攻防

雷顿率兵攻向瓦鲁西利亚城，城中有重兵防卫，妖怪成群。

胜利条件：消灭敌主将。

本关若不想练级的话，直接让飞鸟骑士飞入城墙去攻击首脑即可取胜。

十九、魔城

妖神尼可利斯在魔城中布下重兵要打败雷顿的正义之师。武将们毫不畏惧，冲入城中，而兰斯在此前认为他的战斗已结束而离开了。

胜利条件：消灭尼可利斯。

如果兰斯离去后仍有其他飞鸟骑士就会十分方便：让飞行部队在尼可利斯妖力不及处停留，第二天便可打倒他。否则就只有与敌人进行白兵战。要小心一点，尼可利斯的妖术能使你的兵士自相残杀，千万别被他击中。

二十、黑暗的封印

最后的战斗来到了，在黑暗神殿中有大批敌军守卫着魔王的封印，能否拯救世界在此一搏。

胜利条件：全歼敌部队并打倒魔王卡欧斯。

尽量多派最强的兵士出战，打倒守卫封印的敌将后大魔王就会复活。尽量不要让他有施展法术的机会，用小兵去引开他身边的火鸟，然后配合魔法袭击用武将围攻即可消灭它！

战斗结束了，世界又回到了和平之中。

大家向雷顿祝贺时，雷顿心中想到的却是去世的朋友瓦尔柯夫……

责任编辑/K.S

秘技天地

《异形》 FC

超级装备无敌法：标题画面时按 AA 上 BB 下 AB，START，进入游戏后再按两次开始键即可。

北京 田佳斐

《风速英雄》 FC

加血法：游戏中间时按上和开始键，即可。

北京 李凯

《龙魂》 FC

加血法：游戏中暂停，同时按 AB 上，START 键，即可。

北京 李凯

《忍者龙剑传Ⅱ》 FC

无限加血、加命、加时间：游戏中，同时按上和 START，再按 START 即可。

北京 曹盈

《脱狱》 FC

选 20 人法：标题画面时顺序按 ABB 上上下下左，START，即可。

接关法：游戏结束时，同时按 SELECT 和 START 键，即可。

上海 顾京力

《三国志Ⅱ——霸王的大陆》 FC

征兵秘技：让一名将领带一千名士兵去打仗，当兵力降至九百多时，回来征兵（后备兵必须是一万），这时这名将领的兵力可超过一千。

上海 郭至善

SHINING AND THE DARKNESS
《光明与黑暗》地图大公开

林　松

厂商 SEGA	类型 RPG	容量 8M	机种 MD

《光明与黑暗》的确算是 SEGA 的一部力作。与其他 RPG 游戏所不同的是游戏中主人公使用的武器、防具和各式各样宝物、道具，甚至连指令菜单全都有图形来显示。这对于不懂日文的玩友来讲是非常方便的，不会因为看不懂日文名称而无法更好地进行游戏。同时，这部游戏是以 3D 迷宫的主视窗的方式进行的，即你在电视画面上看到的图像就是主人公的视线。当你在幽深、晦暗的迷宫隧道中行走时，两边的景物不断向后，前边的物体不断放大，这时你就真的有身临其境的感觉。这个节目的难度并不大，难点主要在迷宫里。许多人因为在迷宫中转得不知东南西北而攻不下这个 GAME，在这里我们就把全部迷宫图向大家公开：

首先把图中文字说明一下：

门——需要用钥匙开的大门，共有 3 种。

箱——宝箱。内有各种宝物及道具，有时也会有敌人的。

水——水洼。有时会有敌人从水中冒出。

光——光明之门。

眼——光明之眼。一道堵在路中的墙，使用光玉后会出现光明之眼。

栏——铁栅栏。需用万能钥匙才能打开。

泉——记忆之泉。使用记忆宝石可在此处记忆，当再次使用记忆宝石时会传真到记忆之处，但只能用一次，所以要慎用。

洞——天花板上的洞。用绳索可爬至上一层。

×——荆棘之路。走这种路会损耗 MP。

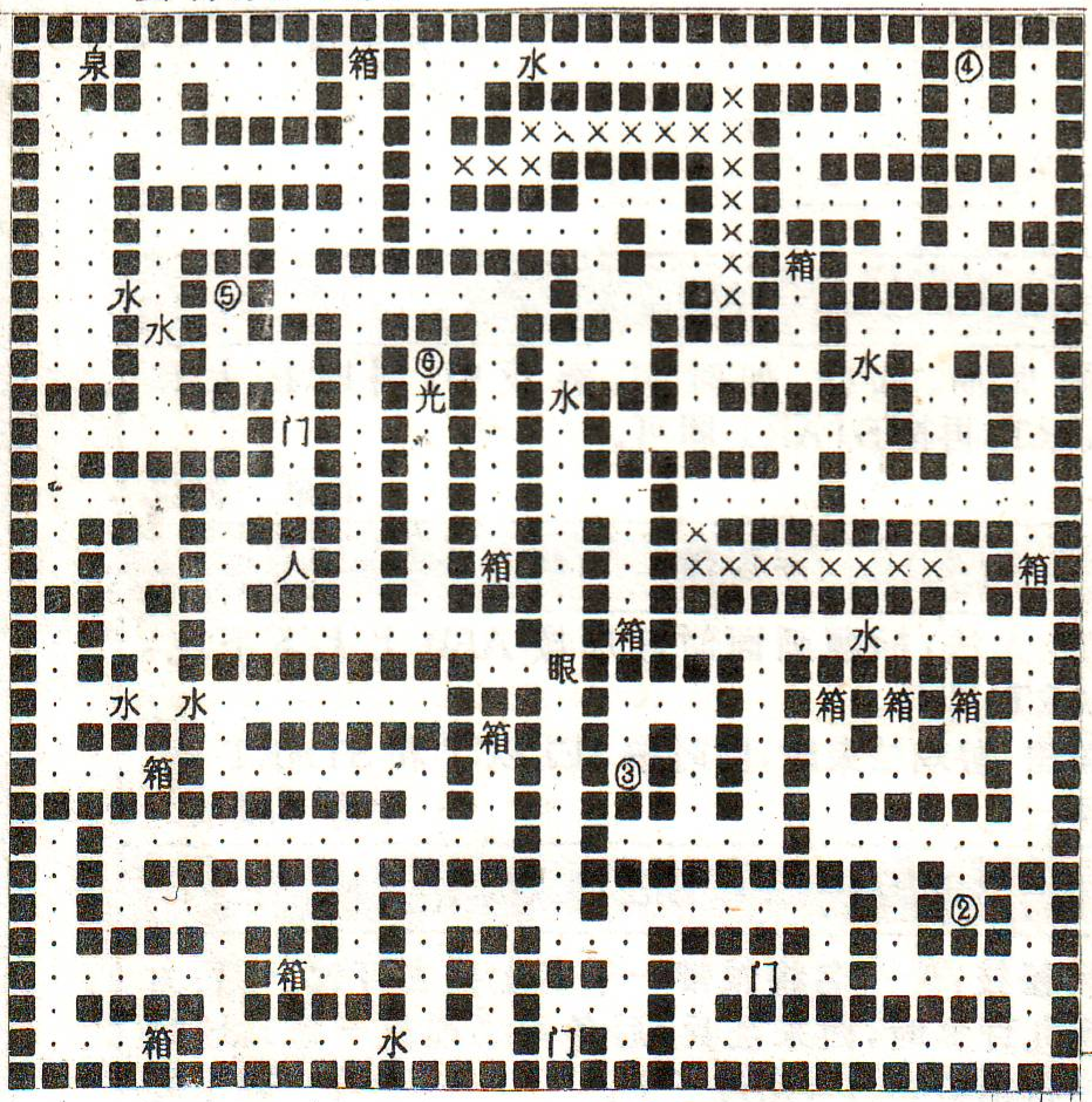
转——转盘。每走上去旋转 270°。

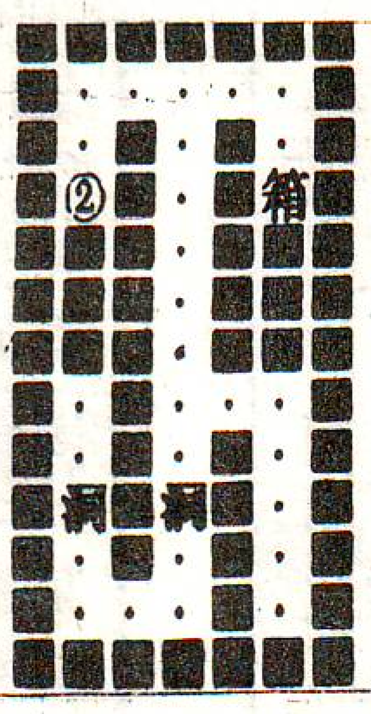
孔——墙上的孔。当你把一状似狗的宝物放进④图孔中，可使图中铁栅栏打开。

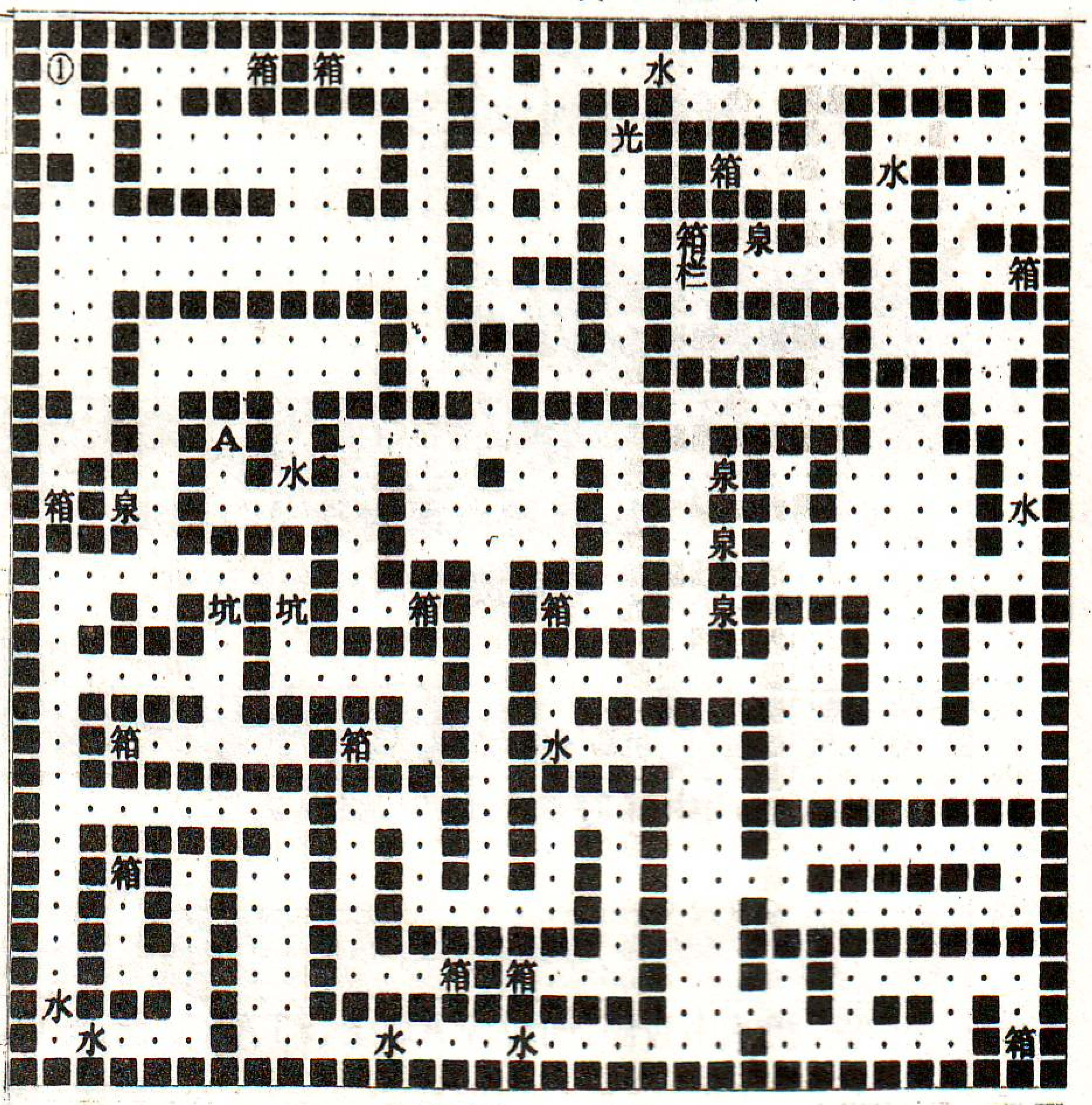
人——武士。除了①图中的，每当走近他，他可复活攻击你。

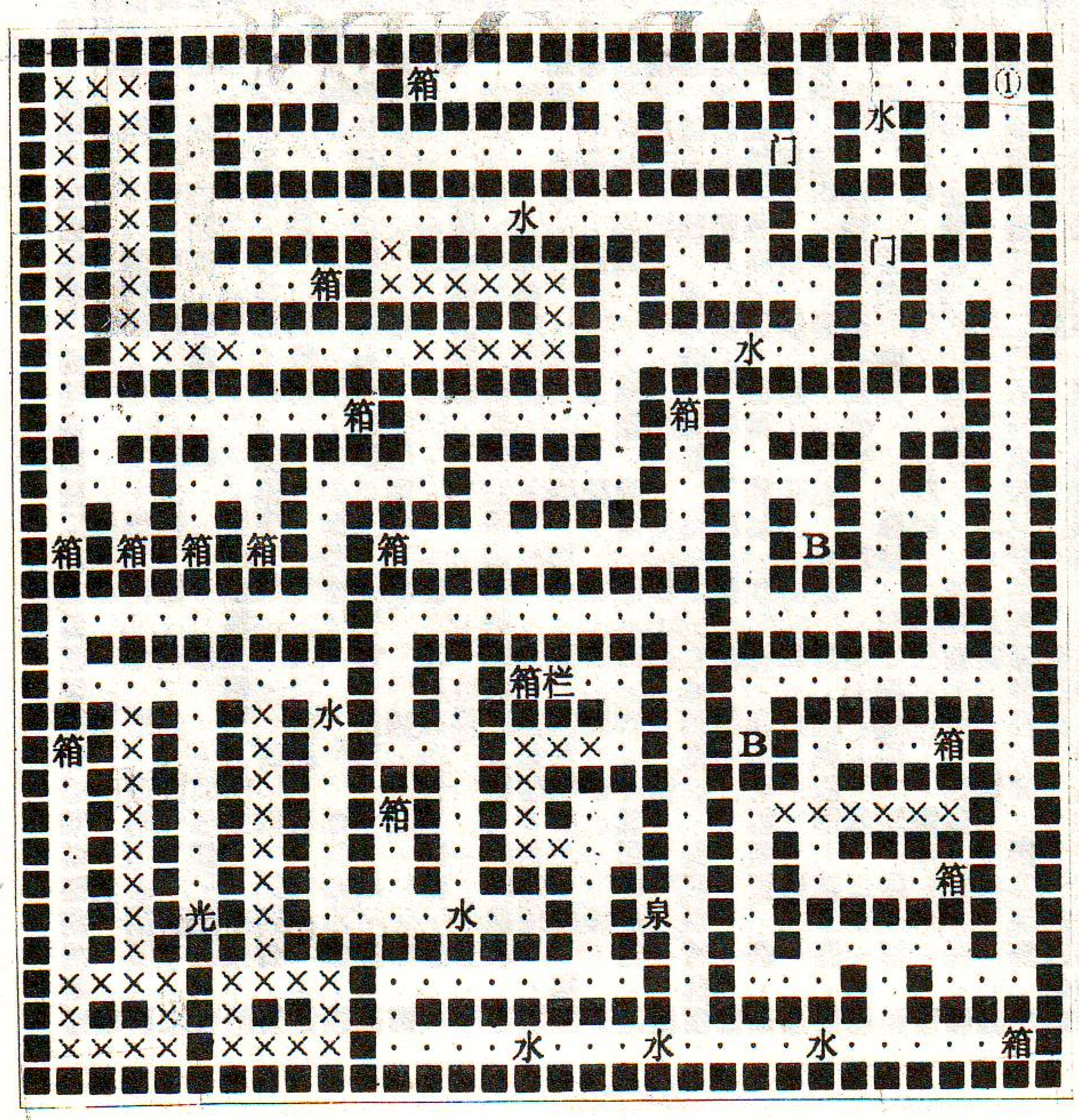
女——公主。救出公主是你的任务。

责任编辑　邱兆龙

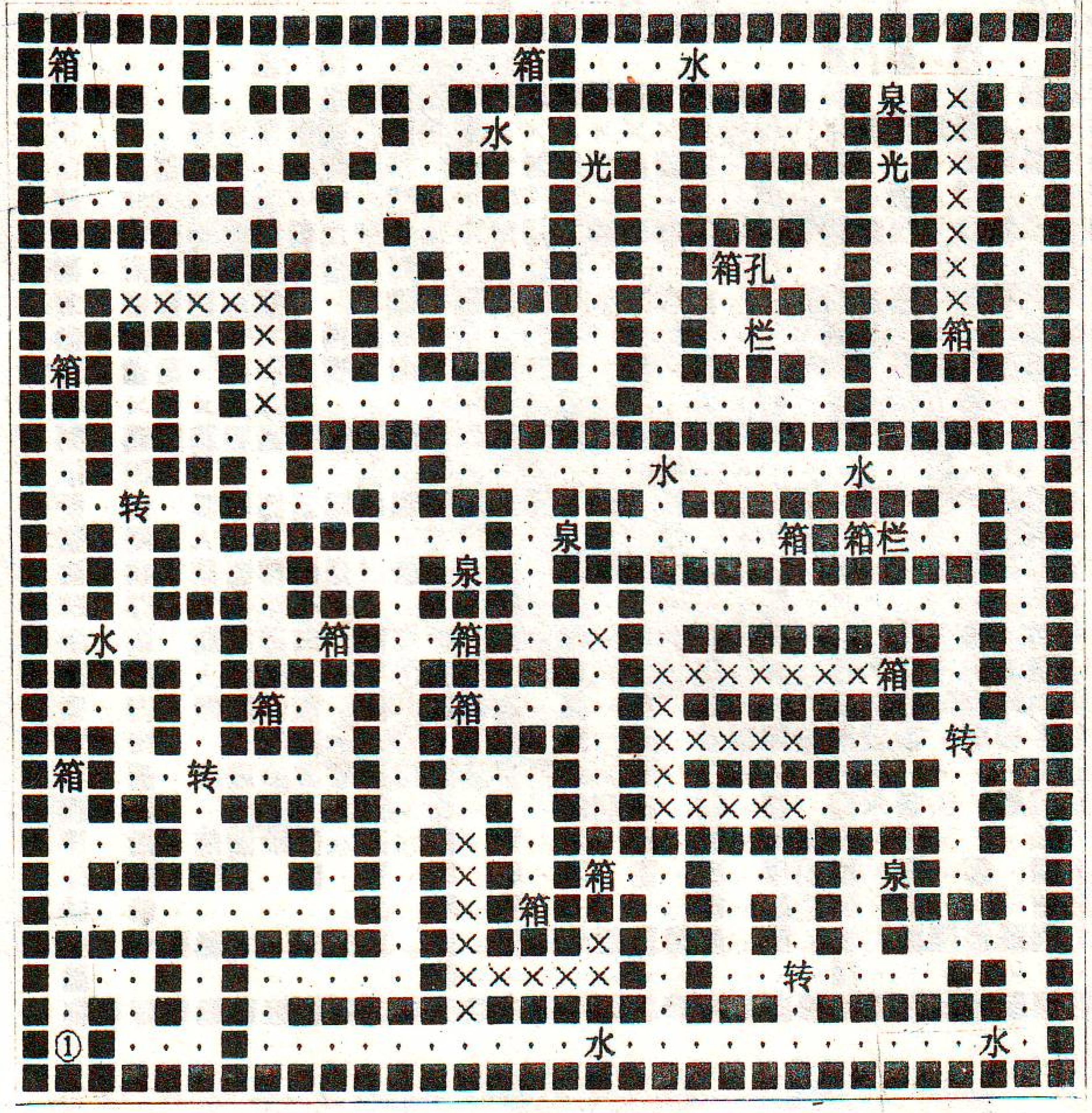

第①图


A 图

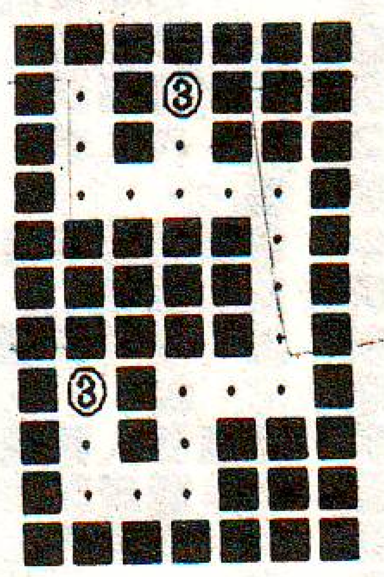

第②图



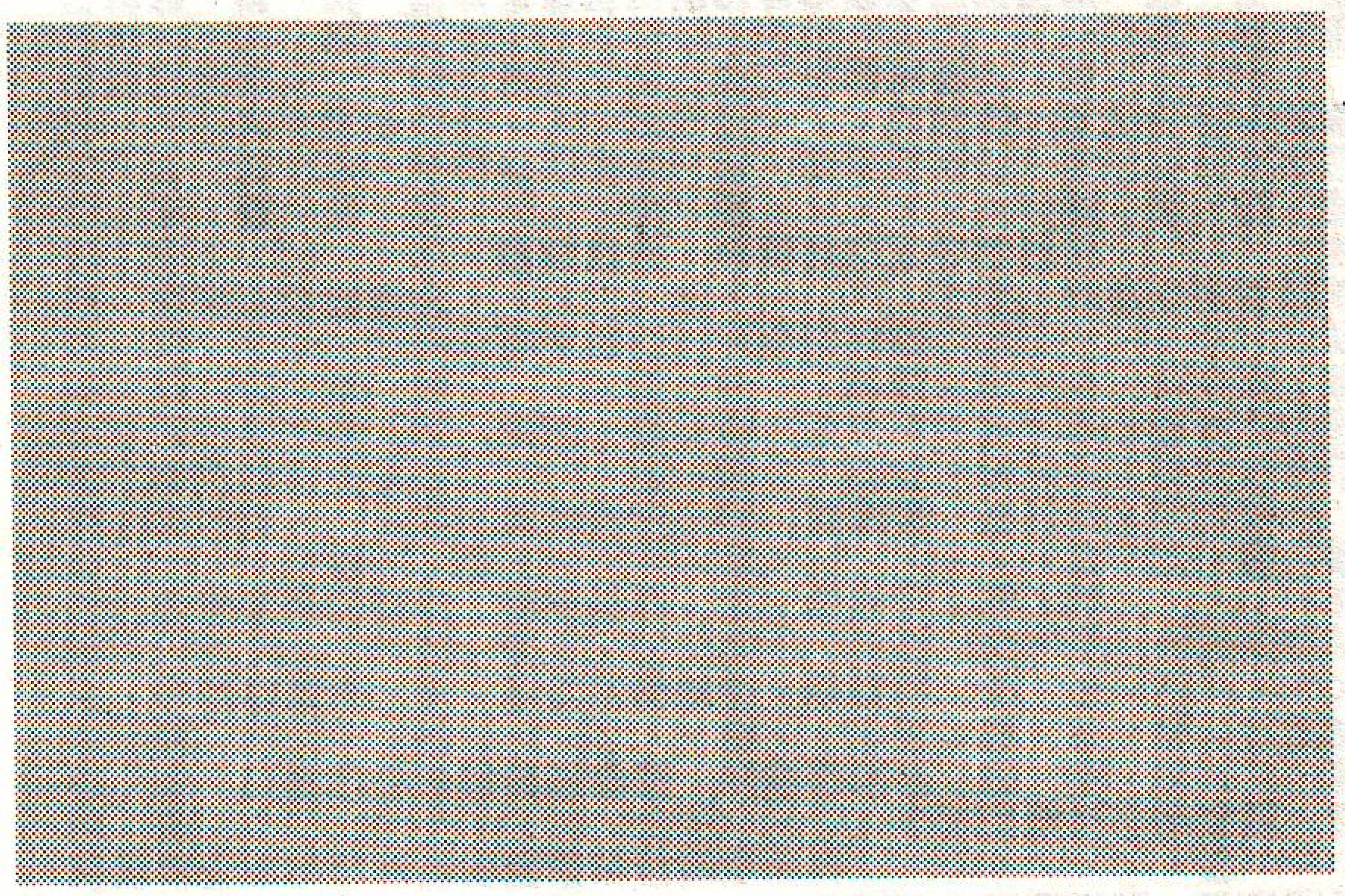
第③图

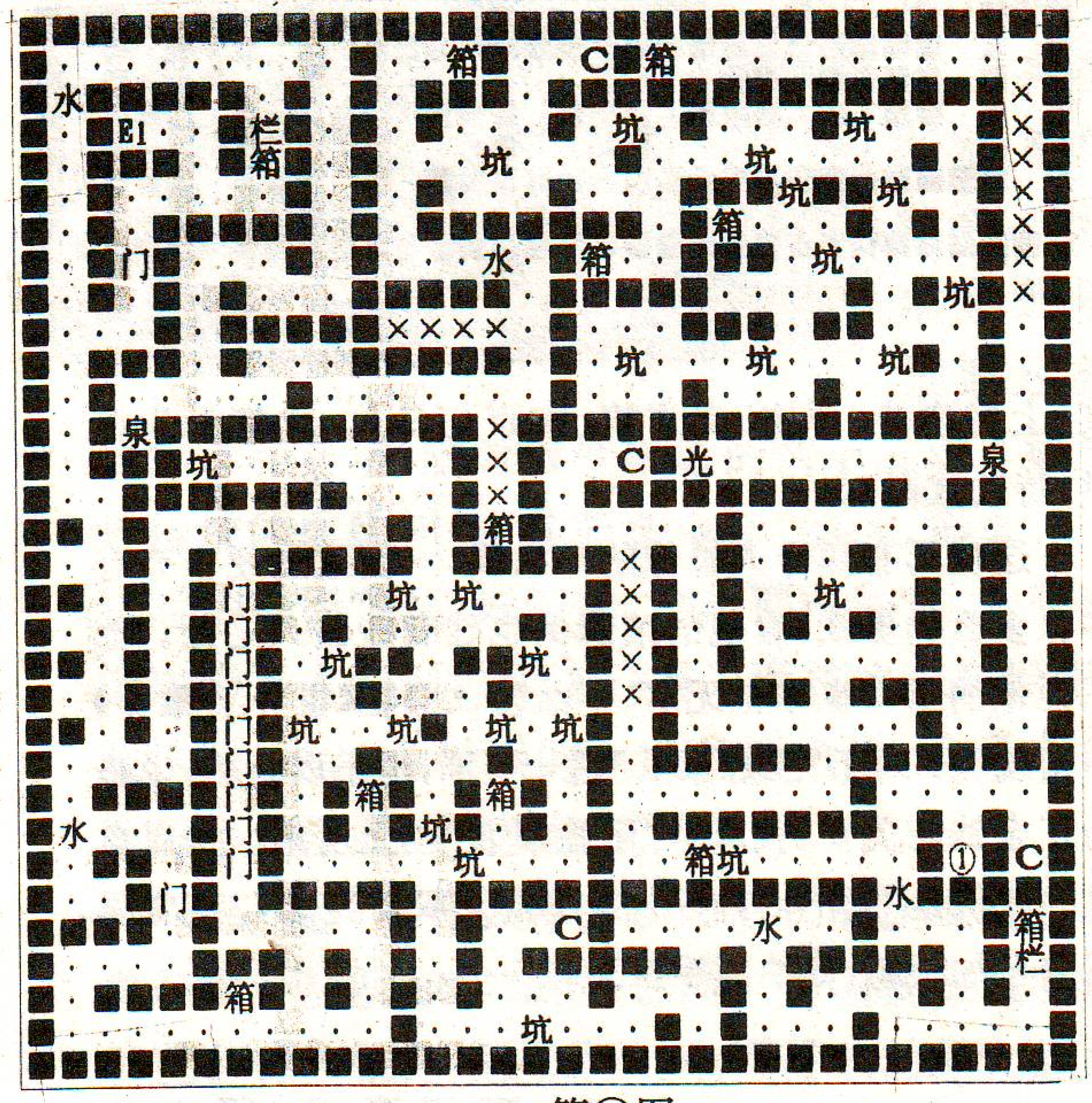


第④图

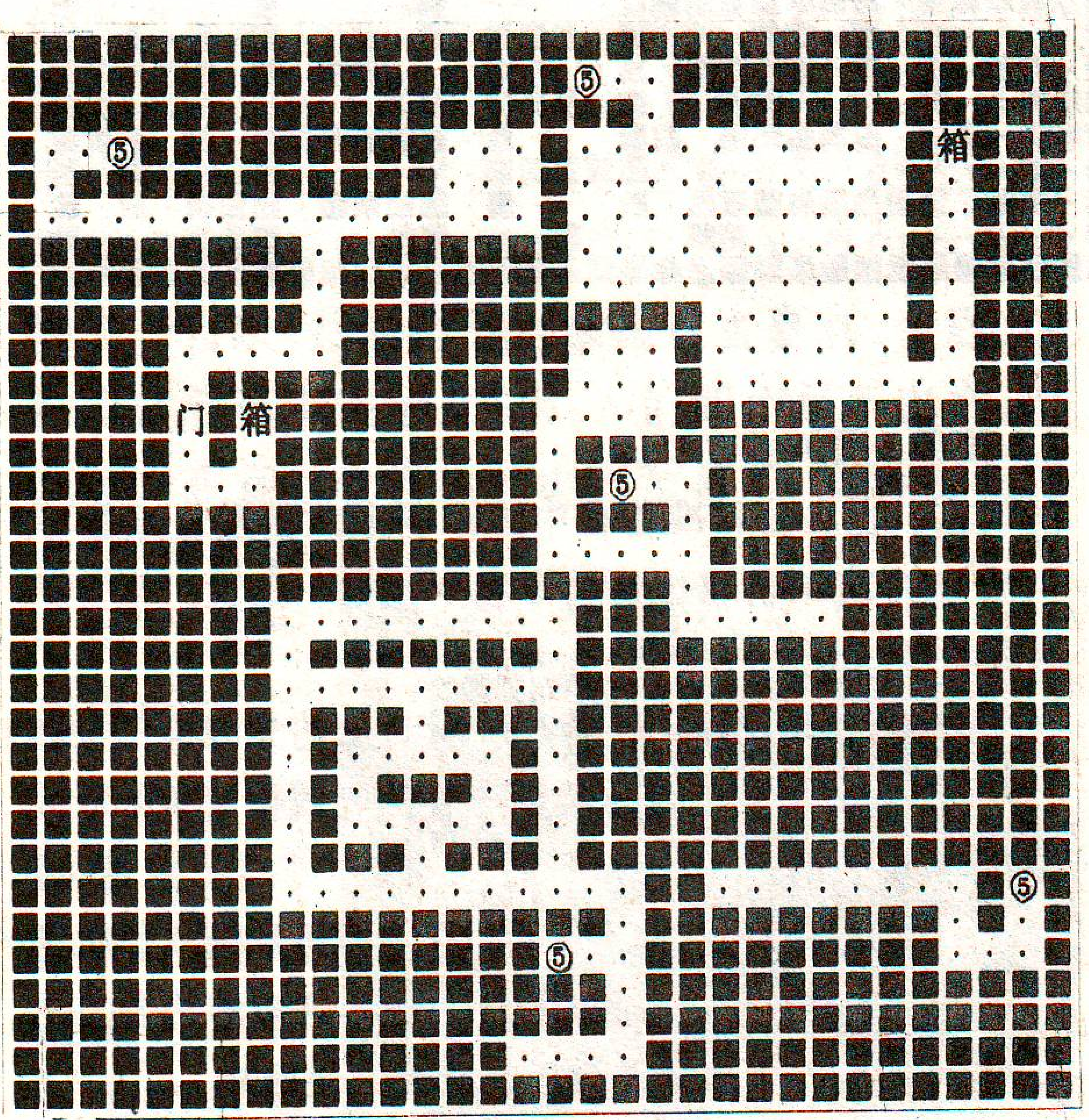


B图

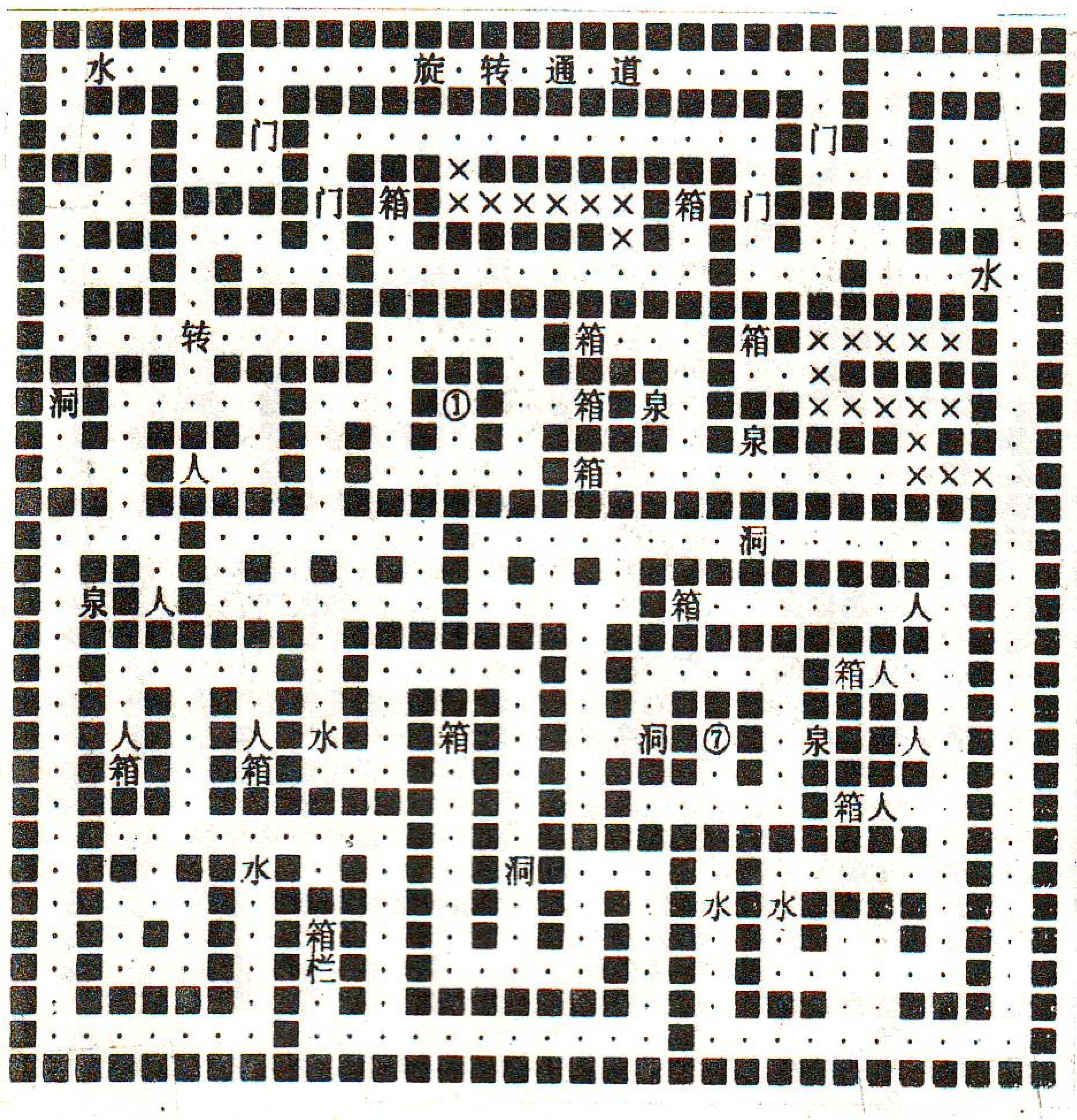




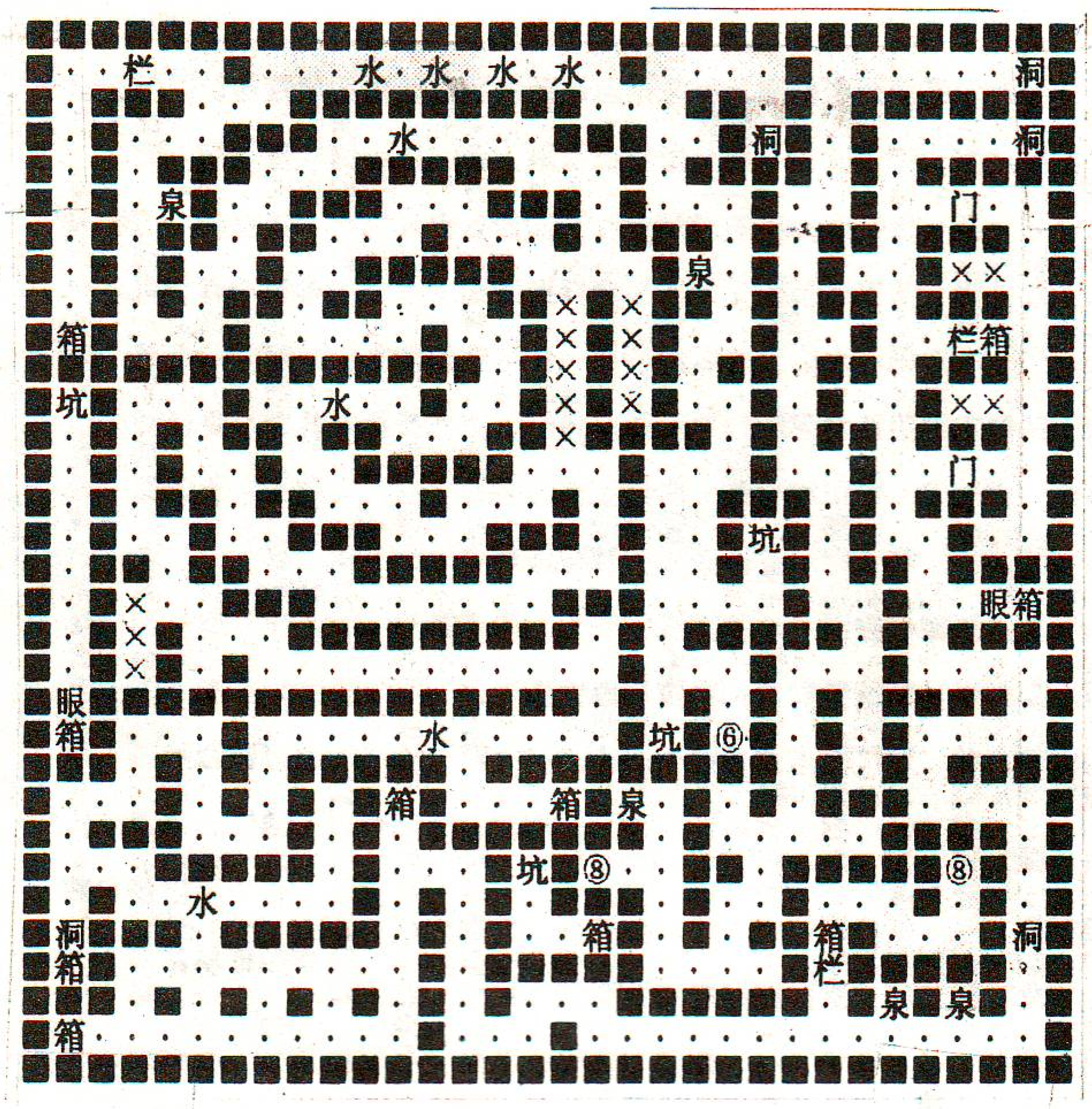
第⑤图



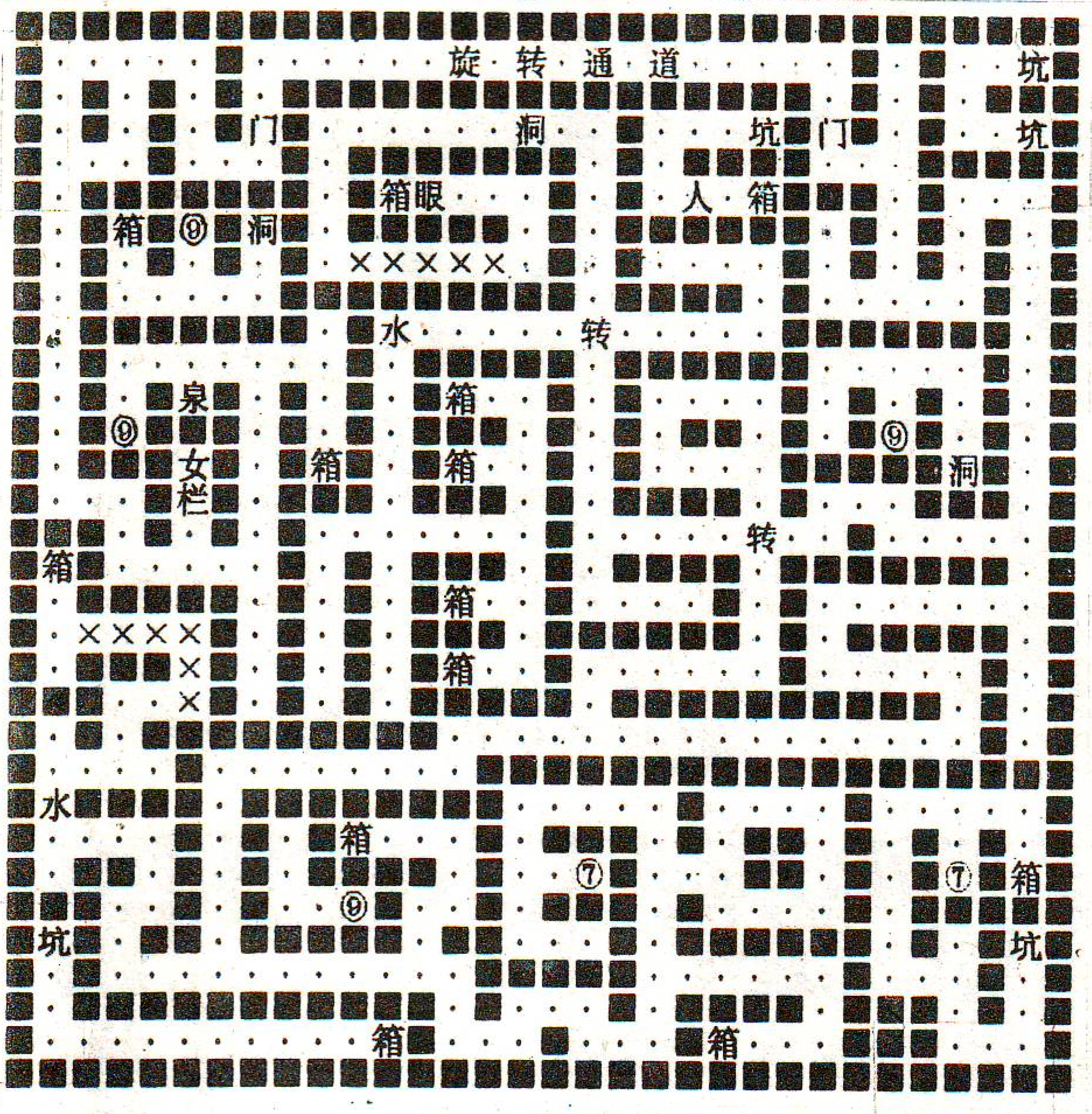
C图



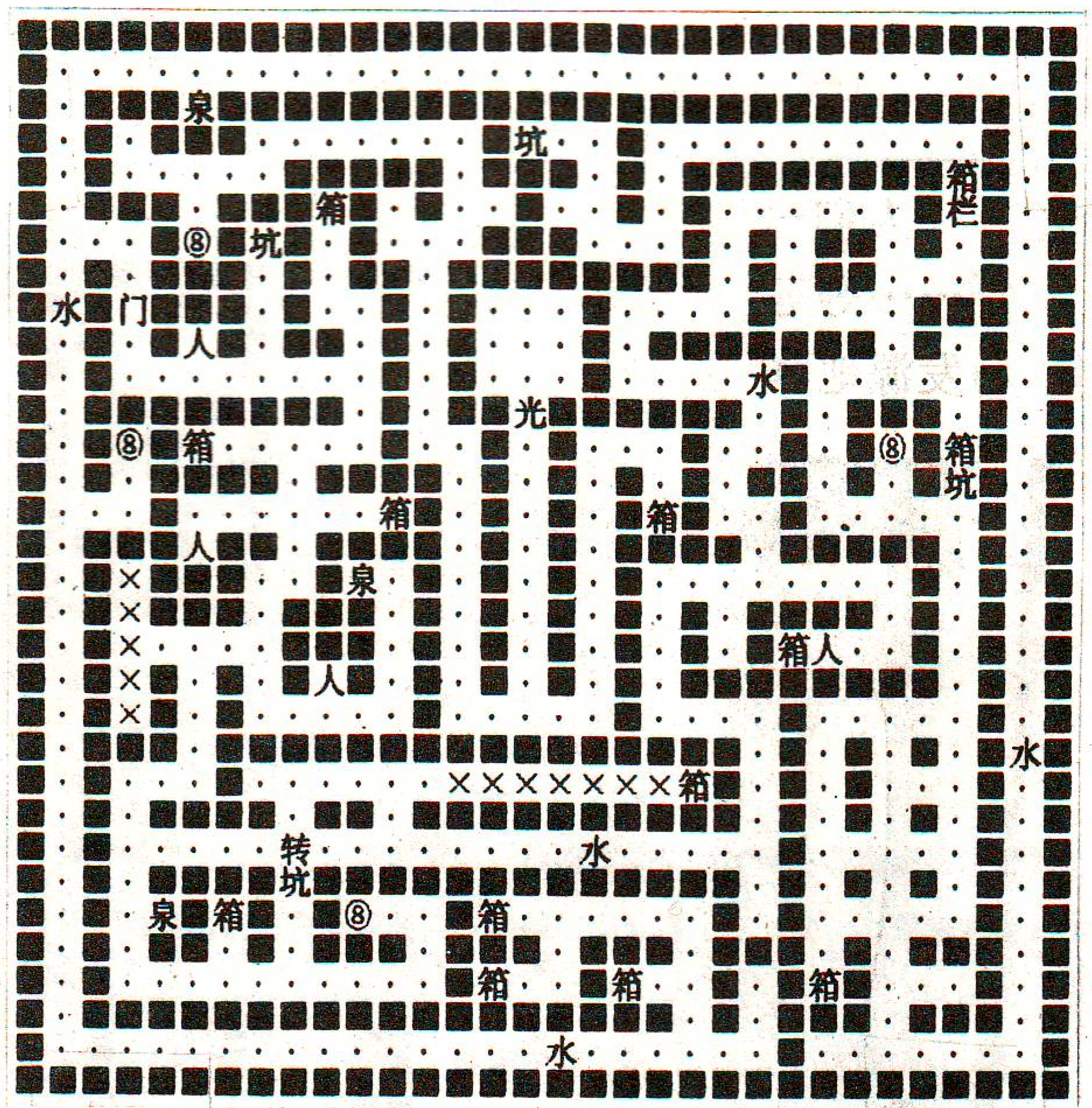
第⑥图



第⑦图



第⑧图



第⑨图

（上接第 5 页）

的反击。世嘉公司准备在中国市场上大量发售原装 16 位游戏机 MD，价格比目前市场上包括一些大厂生产的杂牌机便宜许多。

来自上海的消息说，配置在 SFC 上的光线枪已经在当地露面。这种形状象火箭筒一样的光线枪售价 600 元左右，真够贵的。

一种新的万用游戏卡问世。它不但可重录八位机的节目，还有一种可重录世嘉 MD 节目。这对消费者当然是福音，能否占领市场关键还在能否方便用户。

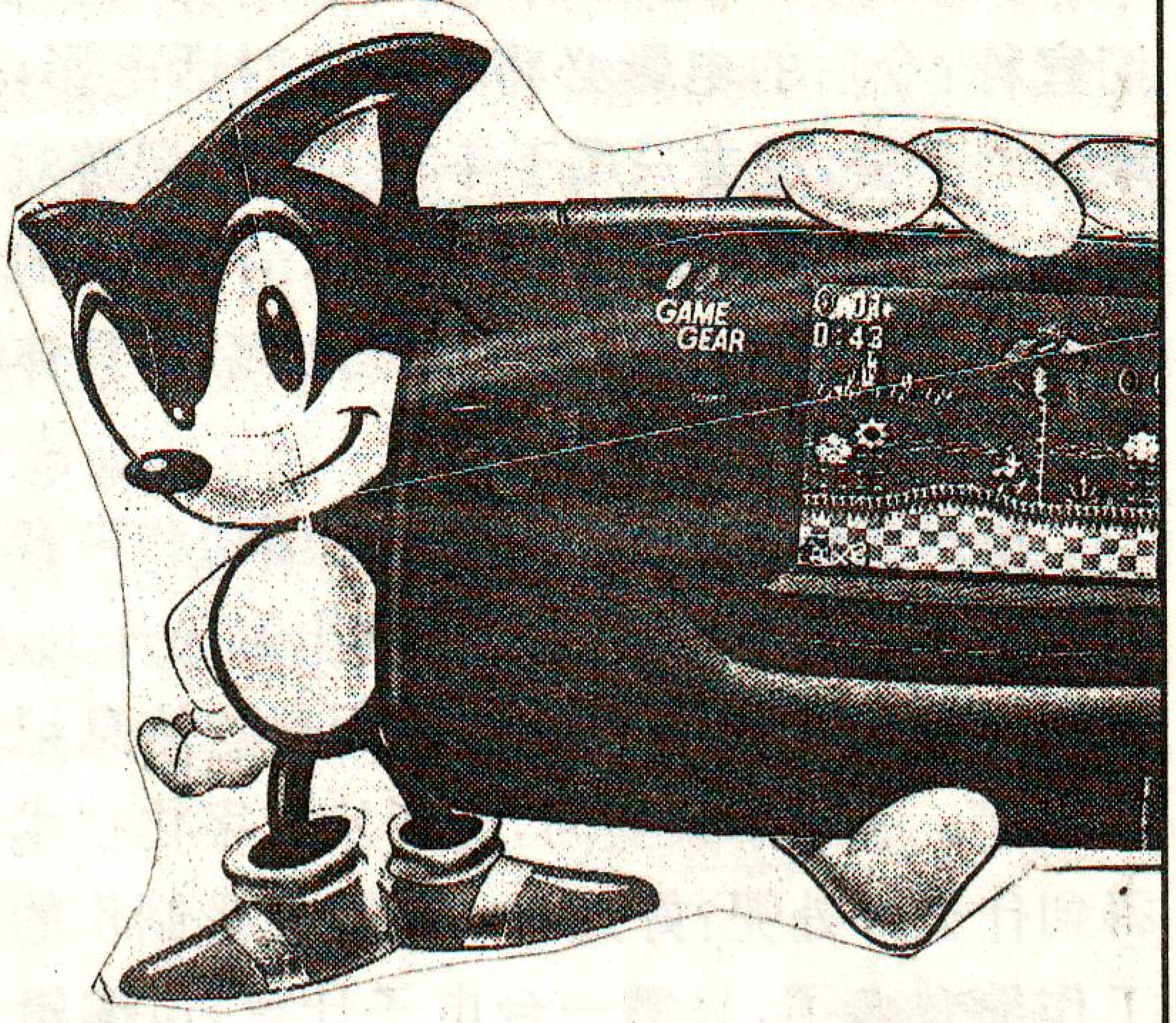
（以上部分新闻由天津林松、北京汪寅、江苏昆山张某、上海唐骁、曹杰、武连涛、南京何昊旌、成都李为提供，特此致谢）。

这位具有西洋人长像的吕温侯，一到这里便自夸有多么多么的勇武，看他的消息倒也确有些骇人之处。他还说他的勇力也举世无双，不然怎么会在《世界英雄 Ⅱ》中出现呢！对于“三姓家奴”这一美称，他不以为然，说是为了金钱与美女，就算是“千姓家奴”也无所谓。他对自己的评价是“天不怕，地不怕，举世无双真英雄”。我觉得还应当加一句：就怕高手打三国……

责任编辑：邱兆龙

超世纪大劫争（下）

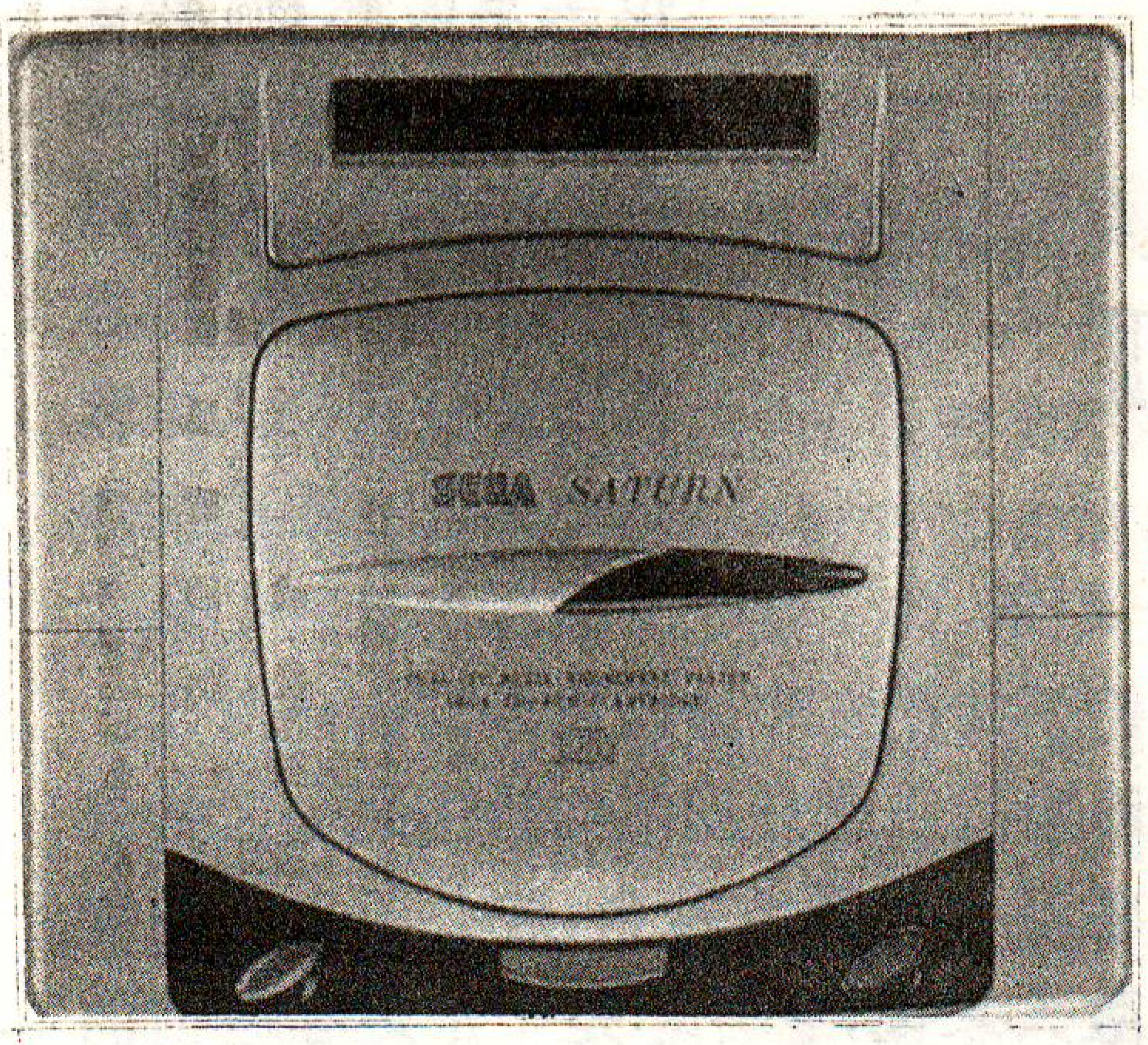
霸王硬上弓



日本世嘉公司中山隼雄社长

一电影融电视游戏于一体

人们一提起娱乐，不外乎什么电影呀，音乐呀……等等。但是，要知道，在美国——娱乐事业的发源地，电影界的人士目前正在谈论着的热门话题却是"人机对话电影"。



"人机对话电影"这个词，乍一听有些陌生。简单地说，这种电影能够按照观众的意志和愿望，随时改变电影的情节发展。如果把传统的电影叫做"体验型电影"的话，那么，"人机对话电影"就应该叫做"参与型电影"。人机对话电影是人们对电影这种娱乐形式的全新设想。我认为，这种参与型的人机对话电影，将是今后娱乐事业发展的主要潮流。

想一想，有什么样的娱乐形式能让观众主动参与呢？电视游戏。是的，目前只有电视游戏实现了这种参与型的新式娱乐。电视游戏的最大魅力就在于它能让人们主动地参与游戏。电视游戏也正是以此为动力而发展起来的一种娱乐形式。

但是，玩电视游戏的人中毕竟年青人居多，相比之下，电影观众的年龄范围就宽得多了。因此，在娱乐事业之中，电影仍然一直处于娱乐之王的地位。

人们不禁要问，为什么在美国电影业呈现一片繁荣景象的时候，还会有人提出一些新的设想？我认为，这是因为美国人产生了一种危机感，他们深知，如果不把电影制作得更具魅力的话，电影院都将关门大吉。

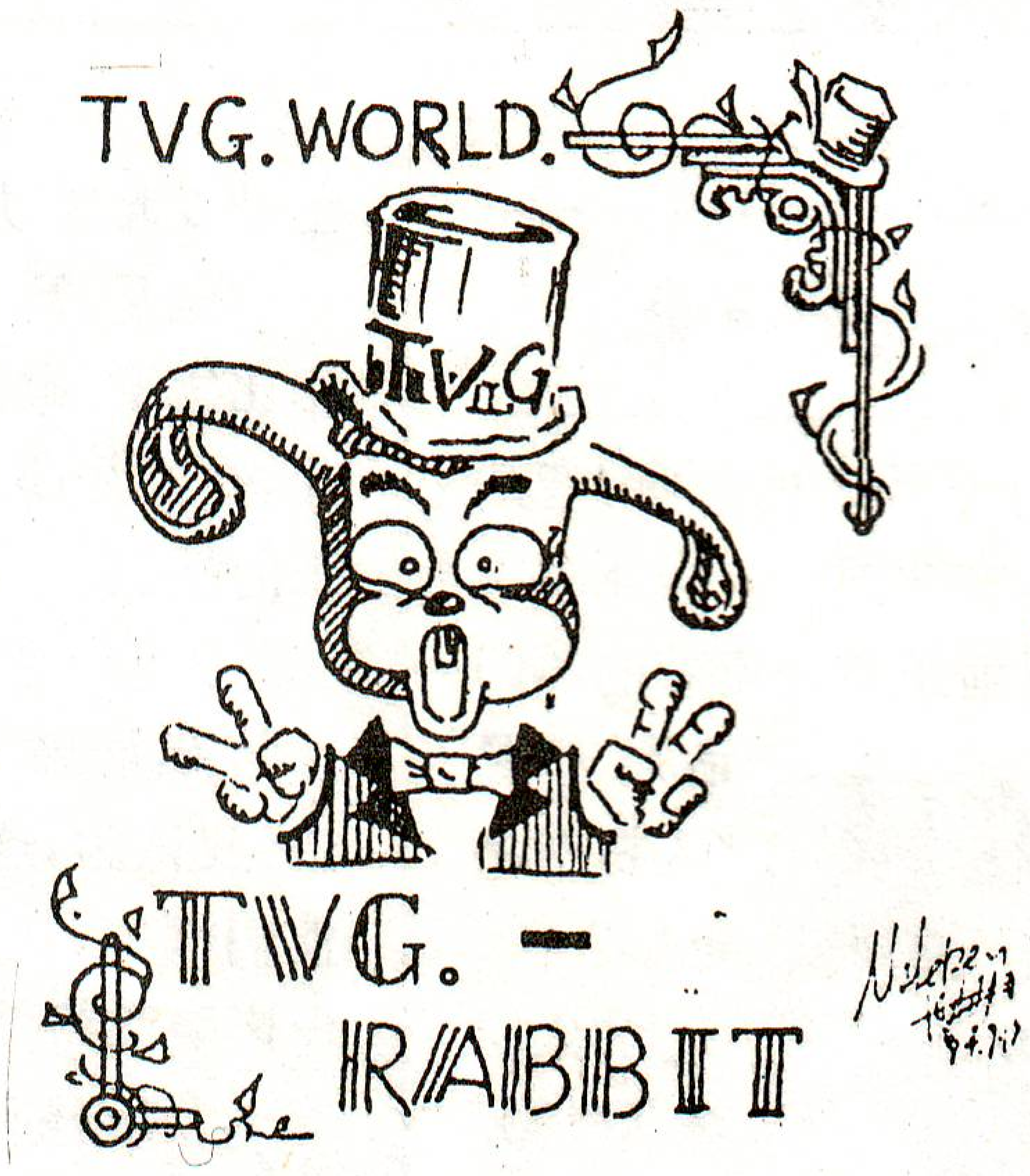
今后，随着卫星通讯和有线电视的普及，人们再也不用上电影院了。多媒体时代的来临，意味着人们只需一台电脑主机，就可随时欣赏自己喜欢的电影节目。过去，人们要看电影，就得上电影院或租借录像带。电影的发行，也是先在电影院举行首映，然后再出售录像带去赢利。今后，这种模式就行不通了。因为，人们即使足不出户，也能随时观赏自己喜欢的电影节目了。这种变化将直接关系到电影院的生死存亡。



面对电影事业的这种发展趋势，美国电影界人士抱着紧迫的危机感，

正密切地注视着电视游戏的普及和发展状况。他们宣称：今后的电影必将是人机对话电影，逐步地发展下去，过去只属于年青人的电视游戏与作为娱乐之王的电影走到一起来了，两者间的界限正在消失。技术上的难题也正在克服，具体的技术手段就是电影的数字化。

电影制作的传统方法是，把图像和声音等信息资料都以模拟的方式记录到电影胶片上。数字化的电影则利用电子信号把所有的信息记录都数字化。有人不禁要问，电影从数字化技术中能得到什么好处呢？好处之一就是电影制作的编辑工作简单多了，只需一台电子计算机，编辑电影情节就变得很容易；好处之二就是放映电影时可以随时实现“人机对话”。



其实，世界上最早使用数字化技术的娱乐形式就是电视游戏。今后，随着信息存储容量的不断增大，电视游戏的情节和图像的质量也会进一步提高，特别是光盘游戏(CD-ROM)的出现，在技术上保证了电视游戏将具有和电影一样完美的图像质量，不仅有以往的卡通动画，而且可以用写实的画面来制作。可以想见，随着技术的进步，电视游戏不应该只是年青人的专利，而应该广泛地渗透到社会中去，覆盖五六岁的儿童到百分之九十的成人，成为人们生活中不可缺少的信息媒体和娱乐设备。

由此可见，一方面，电影在形态上努力实现人机对话，积极推进技术上的数字化；另一方面，电视游戏也在努力从本质上更加接近电影，两者之间的距离在缩短在消失，它们将汇合成一种崭新的“人机对话”娱乐形式。我确信，即使那些没有玩过甚至从来也不想玩电视游戏的人也会参加这种人机对话娱乐活动。这个时代即将来临，这将为我们的娱乐产业提供新的商业机会，那时，我们经营的业务将会出现质的飞跃。

二 幻景主题公园取代实景主题公园

目前，在日本，娱乐中心繁荣一时，据统计，全国已有3000—5000家。我认为，这种规模已经达到了饱和的程度，长此以往，这些娱乐中心迟早是要关门的。这种危机感迫使我们不得不寻找新的出路。经验告诉我们，要想开拓出崭新的市场，必须打破固有观念的束缚，依靠先进的技术措施，只有这样才有可能抓住新的商业机会。与传统娱乐中心不同并要超过迪斯尼乐园的一种更大更富有乐趣的娱乐设施该是什么样儿的呢？经过一番精心构思，我们认为是一种新型的“人机对话”娱乐形式——幻景主题公园。

幻景主题公园是通过尖端技术实现的一系列富有魅力的虚拟实景游乐场，其尖端技术的基础就是计算机图形学。利用精密的CG技术，计算机图形学能使人体验到仿佛近在眼前的虚拟实景——幻景。为了便于大家理解这种幻景主题公园，我们不妨把它和迪斯尼乐园作个对比：

首先，迪斯尼乐园是模拟实景主题公园的典型代表，它耗费了大量的资金，装备了大量的设备，对大多数人来说，它并不是一个近在眼前的有亲切感的地方。而幻景主题公园则是利用电子技术去模拟现实，再现象“哥仑布海盗”那样的情景。它既不需消耗大量的资金，也不用装备大量的设备，就能把假想的情景现实化，并富有强烈的感染力，其娱乐程度一点也不亚于迪斯尼乐园。

其次，迪斯尼乐园和电影一样，都属于体验型的娱乐。相同的娱乐过程，人们顶多玩上五、六次，再多就腻味了。而幻景主题公园则不同，它实现了人机对话，是一种主动参与型的娱乐。人们

每次都可以选按不同的键钮而改变故事情节的发展方向，从而获得不同的体验。

最后，我们说一说幻景主题公园的数量问题。众所周知，日本只建造了一座迪斯尼乐园，原因不言自明，它的投资太高了，建造多了经济上不合算。相比较而言，幻景主题公园投资小，设备少，经济合算。我认为，日本国内每一个都、道、府、县都应建一个，这能使人们就近娱乐，从而对它倍感亲切。

人同此心，心同此理。凡是新颖好玩的，全世界都同样需要。因此，我们不仅在日本也要在全世界推广这种幻景主题公园。沉睡的欧美巨大市场有待于我们去开发！

如果说，电视游戏主要是在家里玩的游戏，那么，幻景主题公园则是家庭以外的娱乐，两者在性质上是相近的。我们在开发电视游戏中培育起来的电子技术一定能保证我们陆续制造出新型娱乐所需要的高质量的设备。所以，世嘉株式会社有信心，要与号称“娱乐事业发源地”的美国决一雄雌，决心在全世界范围内开发幻景主题公园！

三 娱乐业成为人们生活的必需品

目前，美国正流行“娱乐教育”这个词，其意思就是带有娱乐性质的教育或富有教育意义的娱乐。

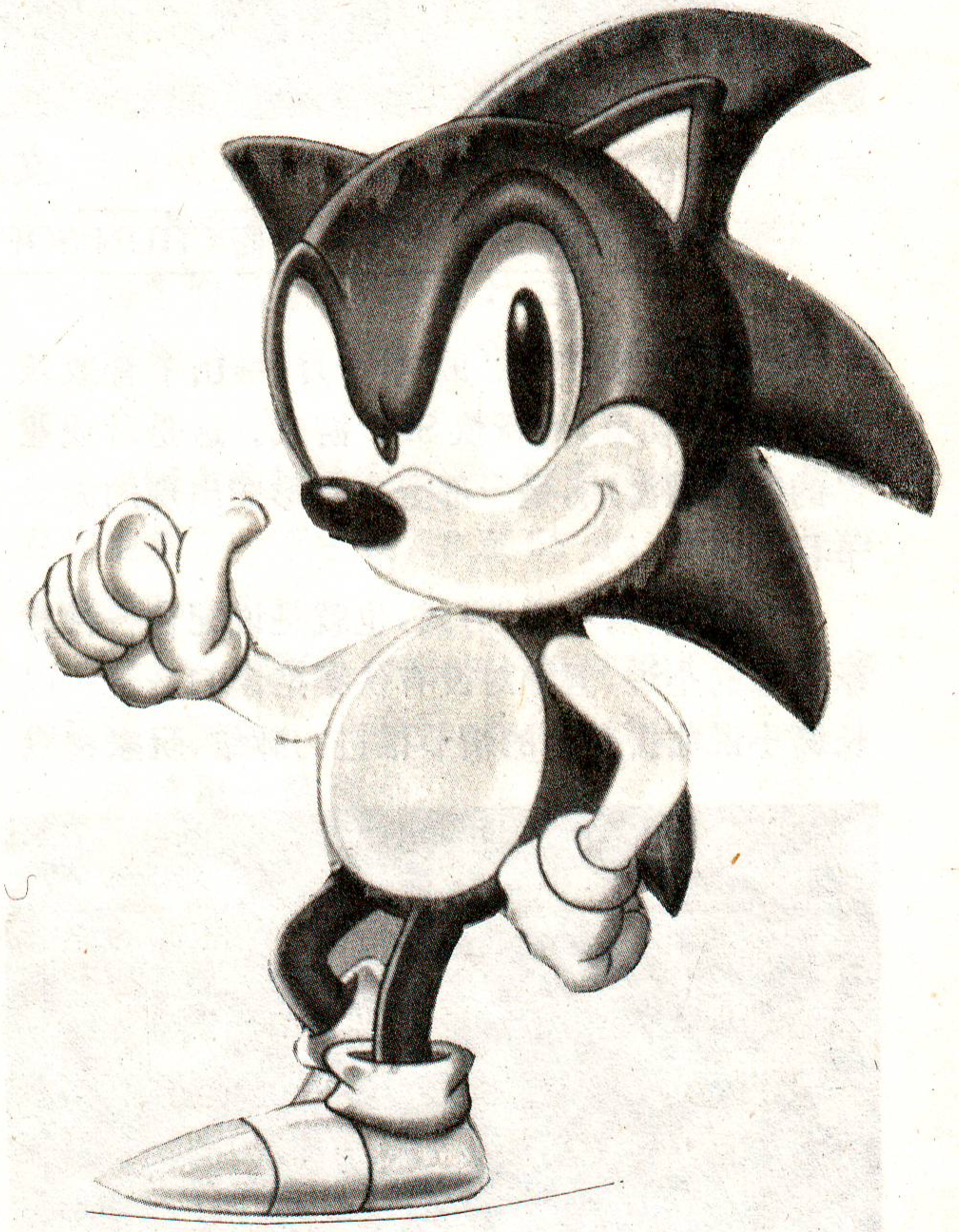
以前，人们也曾利用电子计算机进行教育，虽然也有教育软件，但都只不过是利用计算机模拟老师的讲课或课本而已，并未引起教育的本质性的变化。人们一提起教育，依然是学习各种公式和公理。今后，教育一旦引入“人机对话”的思想和“模拟现实”的技术，就会发生本质的改变。娱乐教育不仅可以用于文化学习，也可用于其他方面，使人们饶有兴趣地学习社会生活的智慧，比如，预防艾滋病的宣传工作，通过这种娱乐教育的形式不就很容易进行了吗？

以前，人们的学习、工作和娱乐时间常常是彼此分离的。今后人们的学习、工作和娱乐将实现一体化。那时，娱乐业的思想和技术将会成为社会生活的必需品。

以前，娱乐业所采用的思想和技术都是从产业领域转化而来的。今后，情况要颠倒过来，多媒体、模拟现实等尖端技术首先不是应用在产业领域，而是先在娱乐领域里开花结果。这使我联想到娱乐业所采用的思想和技术不是也能应用到产业领域中去吗？

总之，娱乐业的经营将对产业社会的基础结构产业巨大的影响。因此，我们世嘉企业集团正在努力开辟新的市场！

责任编辑：达人



紧急通缉令

第四号

95年《电子游戏软件》改为单月刊，每期4.50元。邮局发行，请于10月以后到各地邮局订阅。邮发代号82—648。

你能阻止连续杀人事件吗？

CHUN SOFT 音效长篇小说第 2 弹

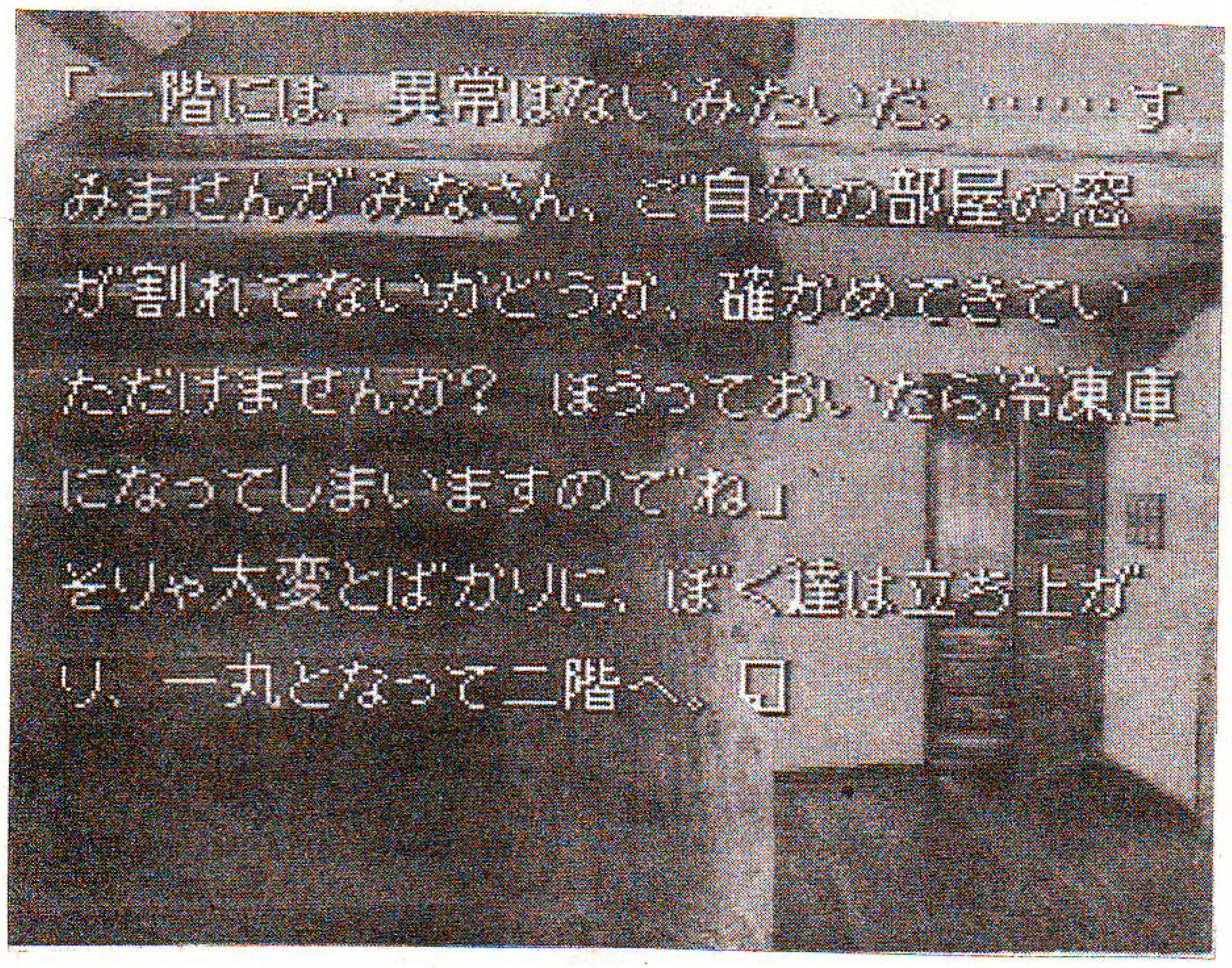
恐怖驚魂夜

文/吴渭

机种 SFC	厂商 CHUN SOFT	类型 AVG	容量 16M

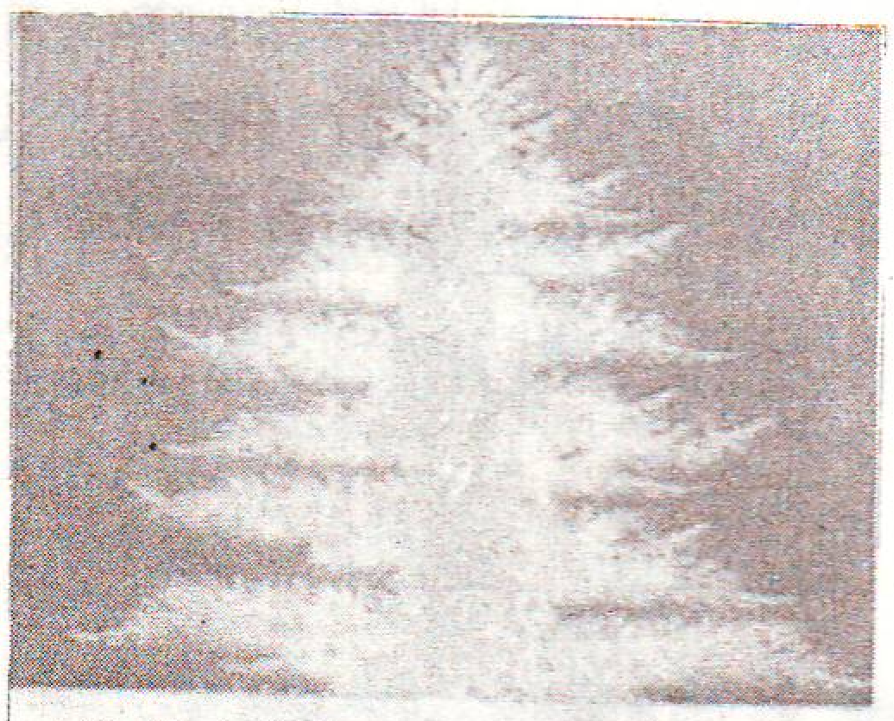
CHUN SOFT 在 92 年 3 月，推出了音效长篇小说《弟切草》的新款 SFC 游戏。这是游戏业界的新类型游戏，是一部全文字形式出现的游戏节目。

“音效长篇小说”方式，也就是说配合各种音乐效果的小说，但绝对没有伏案抱读的辛苦。以长篇小说曲折变幻的情节推进为脉络，玩家将成



为小说里的主角，加上实实在在的全新画面，维妙维肖逼真各种音效的配合，会使游戏者完全投入，有身陷其间之感。

《弟切草》的情节大致是这样的。一天傍晚，奈美和主人公驱车前往乡下寻找弟切草。由于下雨路滑，车子发生故障，撞到路边。两人只好徒步



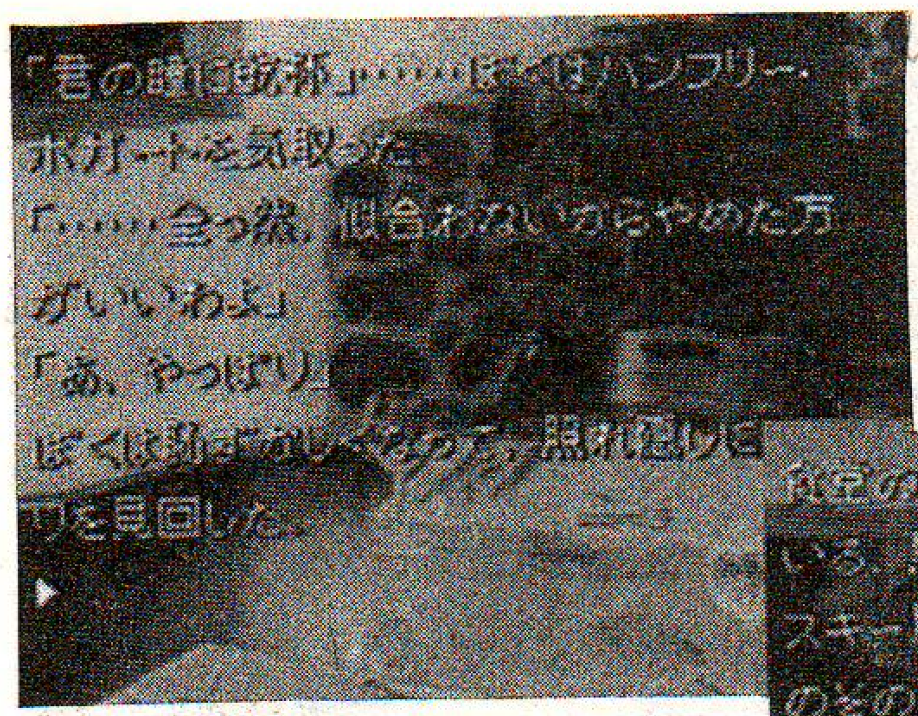
↑遊戲中的動畫令人印象深刻

摸到森林，发现了一幢十分古老的两层楼房。他们进入屋内，屋里潮湿，阴暗，无人居住，但不时有奇怪的声响和怪事。如

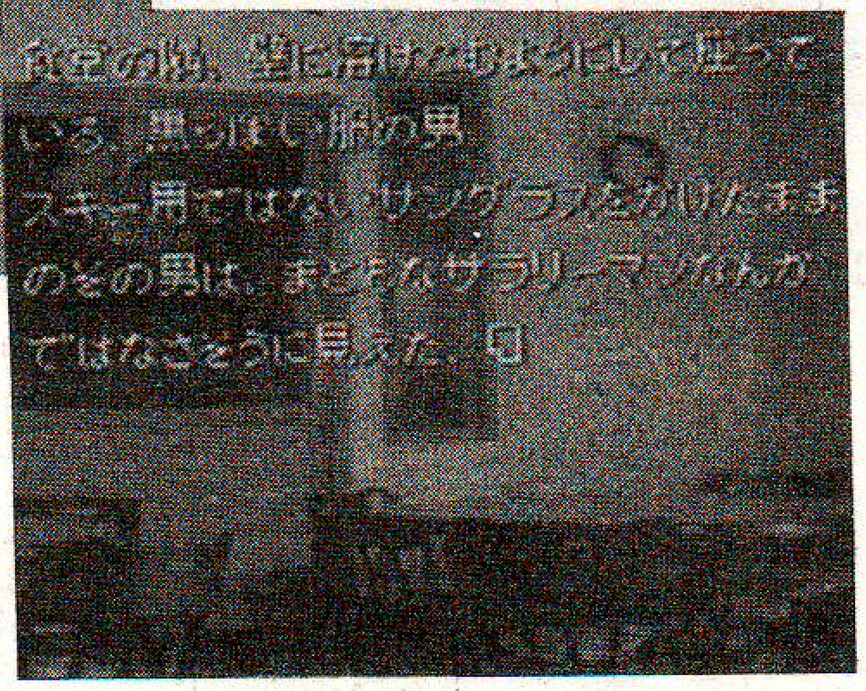


↑採用高質畫面，可追真至適程度。

大厅里的盔甲一转眼就不翼而飞了。电话铃响了，但只有狂笑声……从二楼的日记上得知，该房的主人就是独自出走他们以为已经死亡的弟弟直树。直树精神失常一直寻机杀死姐姐奈美和主人公。主人公知道了事情的真相，然而为时已晚，奈美遭伏击，主人公被击昏后绑在轮椅上。主人公挣脱绳索，冲到楼下，在大木桶中找到奄奄一息的奈美。这时直树纵火焚屋，欲烧死主人公。主人公用力敲打大厅大门。但门已被反锁。绝望时刻，从暖炉中吹出冷风。主人公抱着奈美从暖炉爬到二楼温室，破窗而逃。直树则没有逃出，在大火中狂叫，直到房屋倒塌而死。如果你选择错误，无法脱



逃，大结局是直树在远处看着燃烧的房屋的情景。

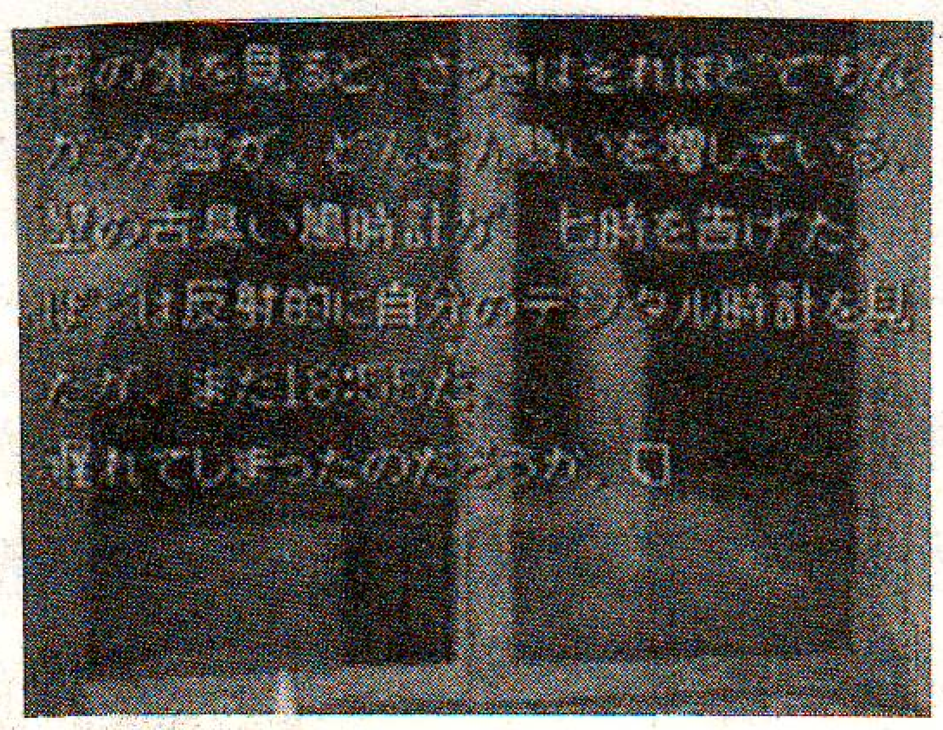


玩过《弟切草》的人，无不为其惊心动魄的情节和音效所震摄，久久无法平静。所以，《弟切草》刚一呱呱坠地，赞扬之声四起，购者摩肩擦踵有踏平 CHUN SOFT 门槛，挤碎门板之势。

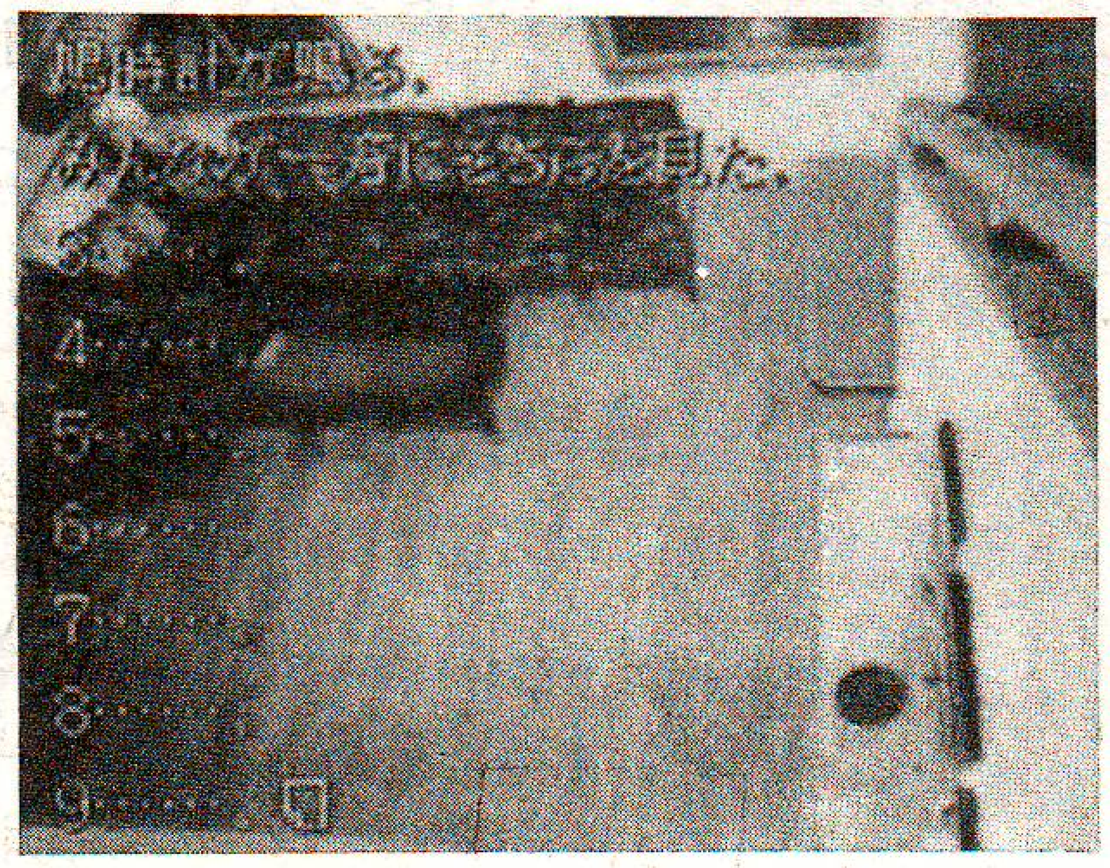
CHUN SOFT 宜将剩勇见好不收。在擦汗如雨的炎炎酷暑，又发表了更加挑动大玩家、发烧友、闯关族们魂魄的第 2 代杰作——《恐怖惊魂夜》。连续两次列“期待新作”第二位，仅次于《勇者斗恶龙 Ⅵ》

“恐怖惊魂”，够刺激；漆黑寒冷风雪交加的“夜”。更令人毛骨悚然。

滑雪是日本人冬季最火的运动。



主角和在同一所大学读书的女友真理小姐到远离城市的山区滑雪。天到傍晚，黑云如盖，狂风挟裹着鹅毛大雪切断山里山外的交通。好在真理小姐的叔叔小林和夫人小林今日子，在附近经营一间名叫“足迹”的旅馆。小林雇佣了一男一女两个打工仔，男的叫久保俊男，是个滑雪发烧友，因而不顾大学学业而来旅馆打工。女的叫筱崎美登利，梳着马尾辫的姑娘。



温暖明亮的客厅，九位风雪夜归人在轻松的乐曲中用餐。除主角和真理小姐以外，还有三位在同一公司共事的女士。渡濑可奈子，一个大冬天却拿把扇子，又显得矜持稳重的奇怪姑娘。河村亚希，一头乌黑短发，白皙脸蛋上架副时髦眼镜，手握相机是个摄影爱好者。北野户子，体态肥胖，就滑雪来说似乎有些笨拙些了。那对亲亲密密的夫妇是大腹便便已经开始谢顶的香山君，和他身村苗条标准日本美人式的太太香山治子相比之下有点不般配。长着连鬓胡的先生叫美树本洋介，是位个体摄影师。而贴墙坐在角落里的黑衣黑礼帽的男子叫田中君，他戴着并非用在滑雪时的太阳镜，看上去不象工薪阶层，人也很古怪。

哗啦啦，突然传来了窗户被打碎的声音。

“诸位，请检查各自房间的窗子是否碎了。如果碎了，屋里就该成冰窖了。”主人关照大家。

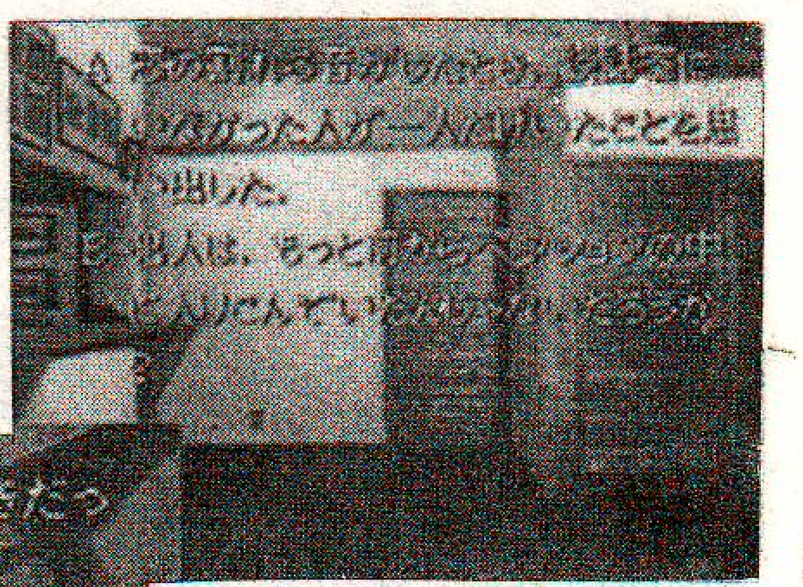
房客们起身簇拥着走上二楼。

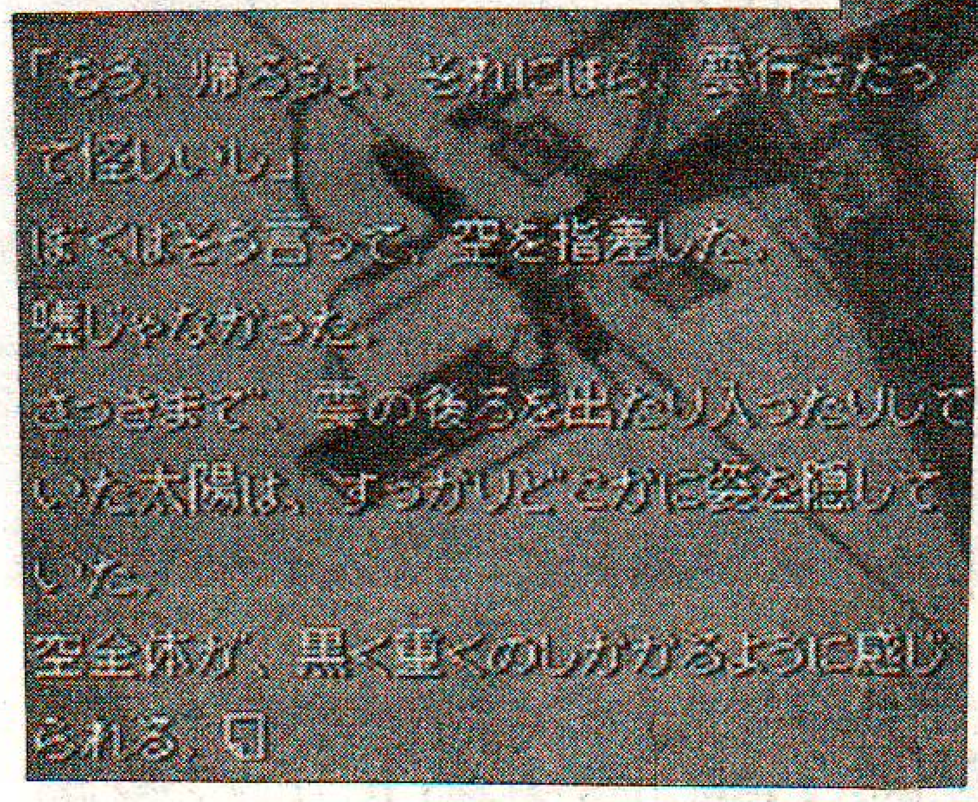
窗外的雪越下越大，呜呜的风声似狼的哀嚎。

墙壁上的挂钟缓慢低沉地敲打七下，主角下意识地看了一下手表，18 点 55 分。难道是我的表慢啦？

“啊——”声嘶力竭的尖叫声在沉寂的旅馆里响起：“这是……死尸！杀人啦！”

楼道里一阵慌乱杂沓的脚步声，“足迹”旅馆的主人房客都拥向一层客厅。





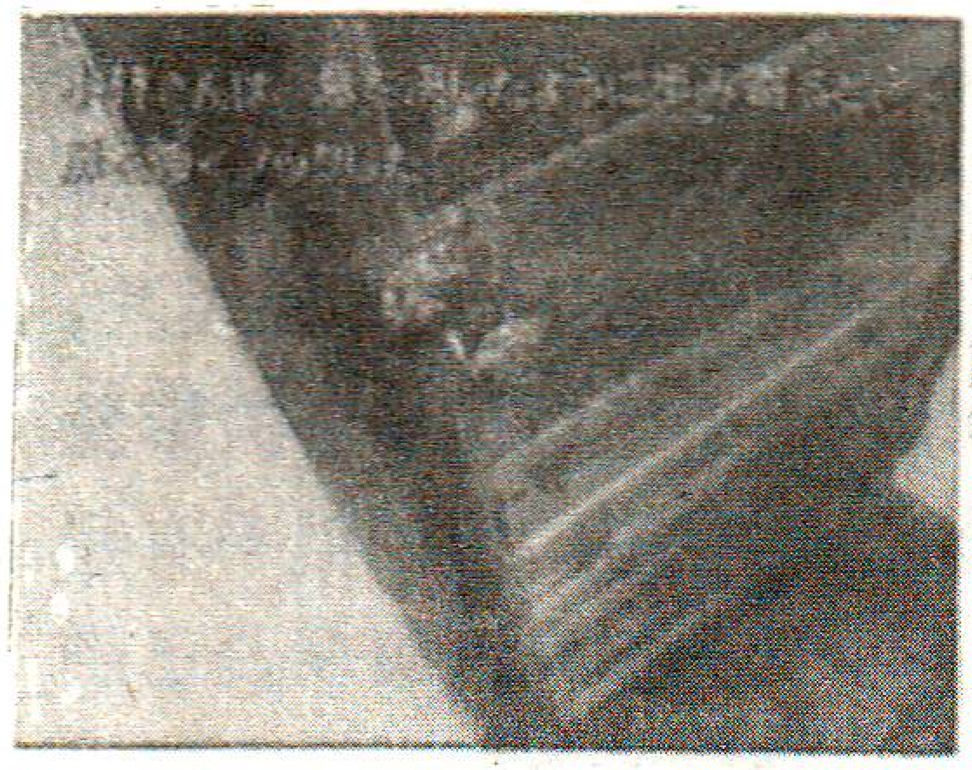
“田中君被杀了”

是仇杀？情杀？还是……

“赶快给警事厅打电话……”

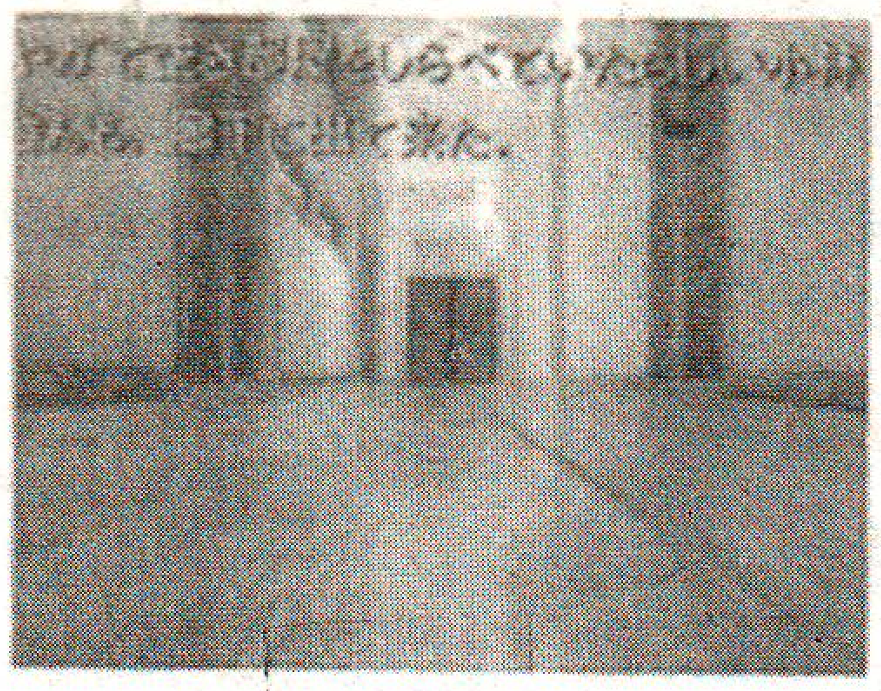
电话不通了。电话线是被屋外的大风雪吹断？还是被人剪断？

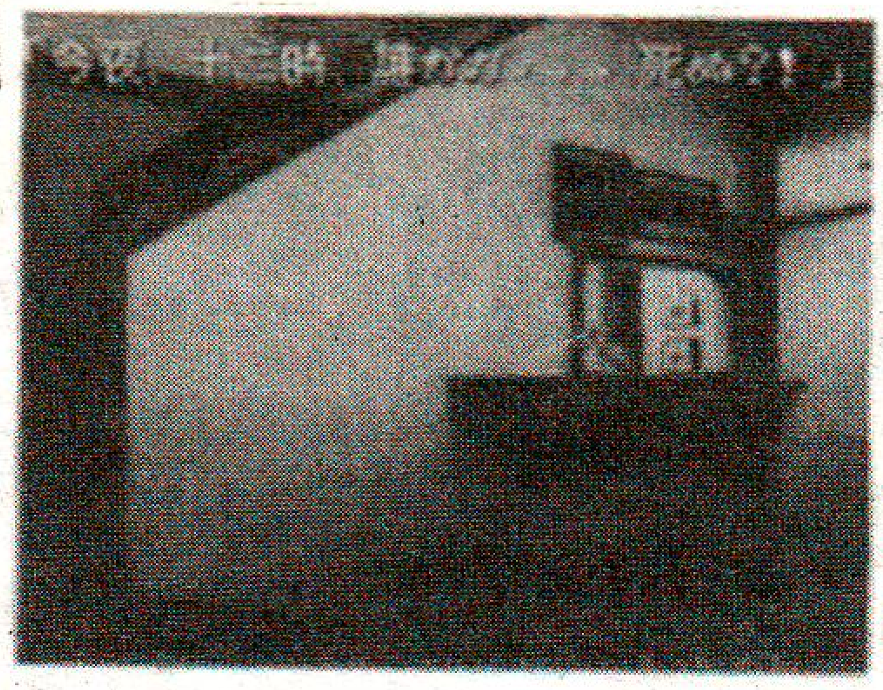
经过紧张的商议决定由主角、小林君、俊男和美树本四个人搜查旅馆周围情况。四个人回房换装，5 分钟后在门口汇合，穿上鞋，拿着“武器”走出旅馆。



↑這門的另一方到底有什麼呢……？誰，誰道……

↓犯人在大屋之中……？





↑一切都因這預告出現而改變了。

今晚12點會有人……死!?

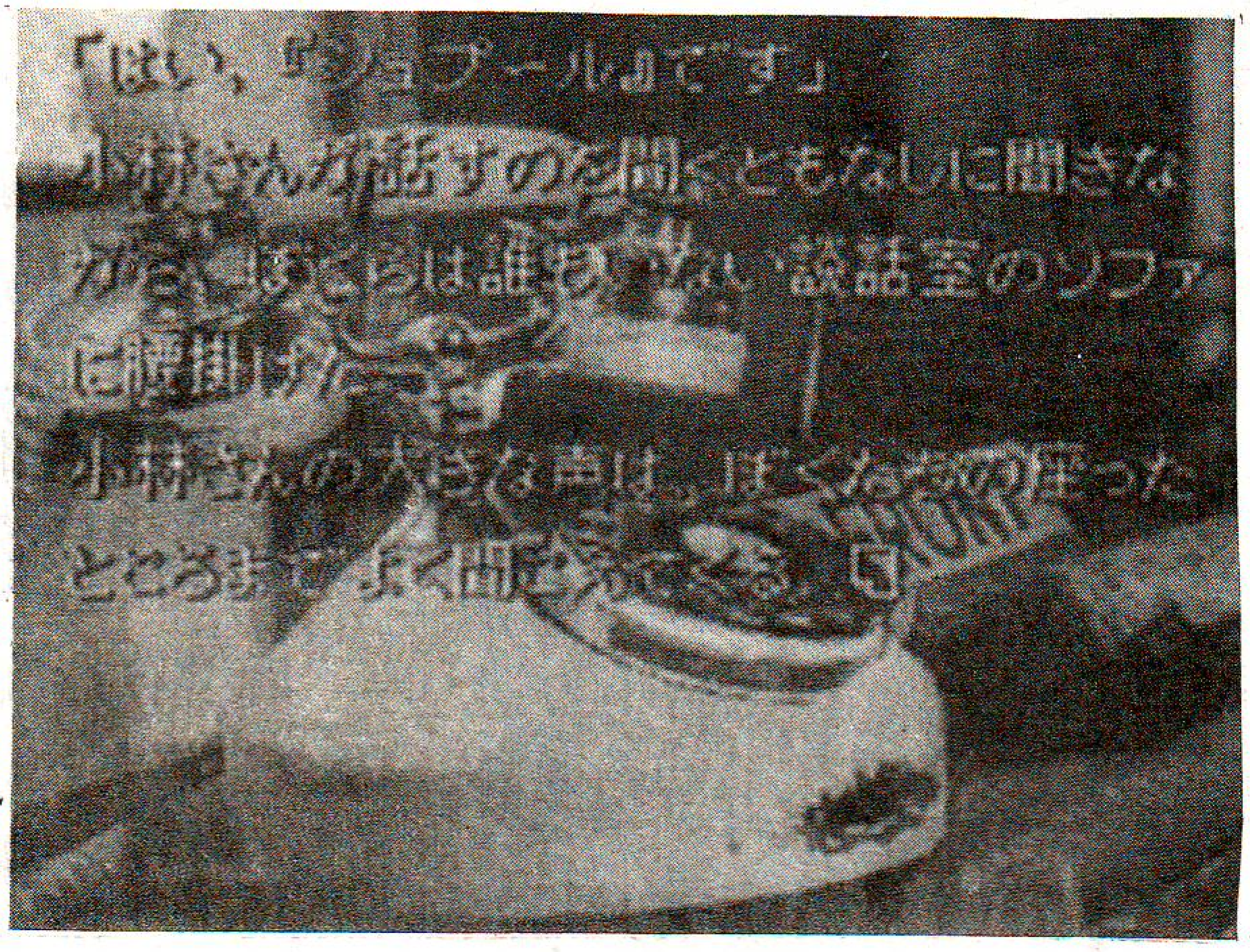
一出门就象坠入白色地狱，四个人兵分两路，踏着没膝的积雪，顶着凛冽迷漫的风雪开始行动。

小林冲着在风雪中渐渐消失的俊男大喊：“别走散了”。叫声被狂吼的风声吞没了。

风雪交加，漆黑的夜，伸手不见五指。搜查组艰难地巡视，可是却又发生了……

“快，快帮帮我”小林在旅馆门前气喘吁吁呼叫。小林夫人惊恐得捂住嘴，当看到美树本君汩汩淌血时，她麻利地上前救护。美树本君是被人从后面袭击重创了头部，这时赶来的俊男问他：“可是那家伙为什么袭击你呢？”

主角突然想起田中被害时，大家集中一层客厅只有俊男不在场，现在外巡时美树又被害：“难



道不是你干的？”但他把话咽了回去。

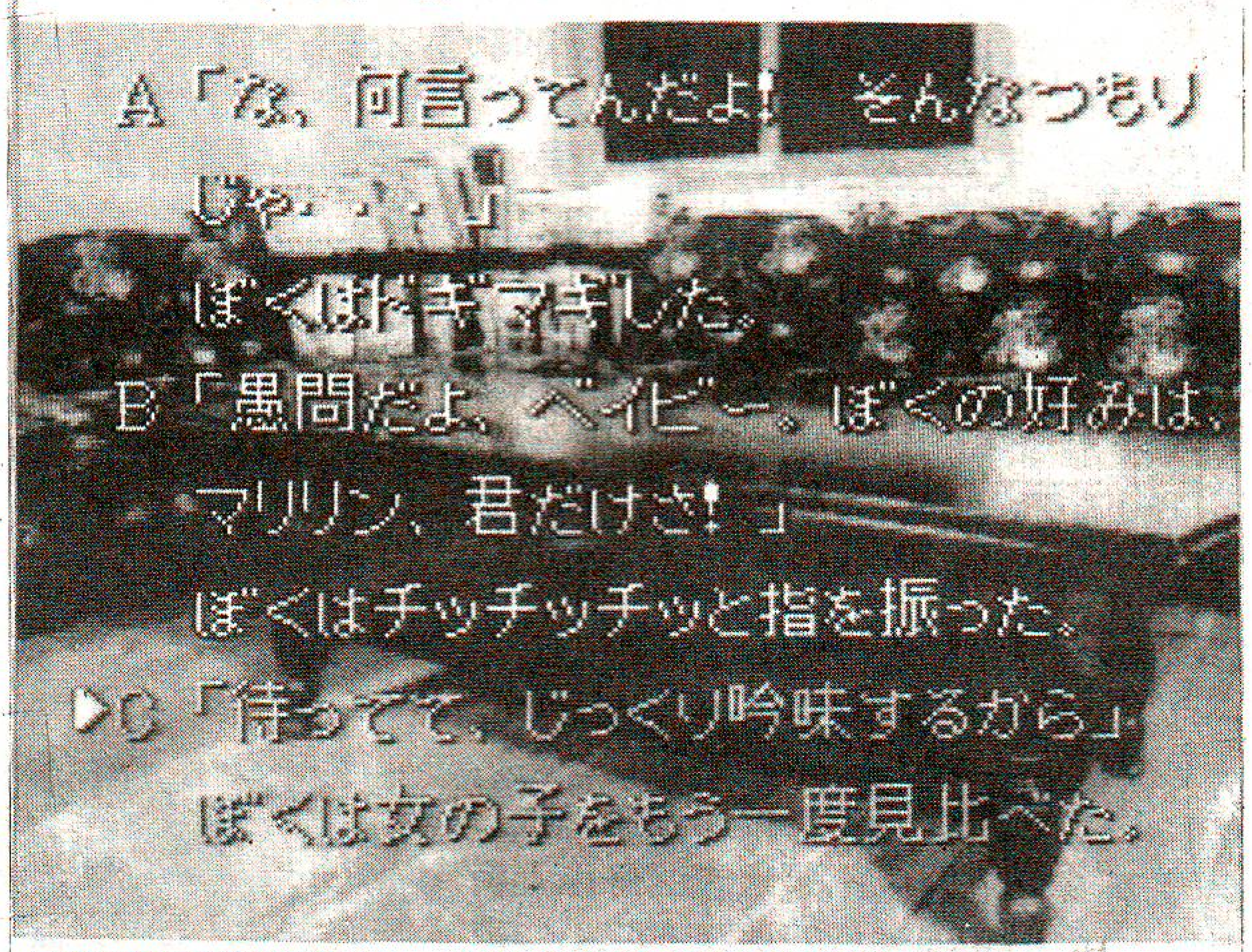
“这么说是美登利干的，她去哪儿了？”俊男象想起什么似的说。

在客厅里的人把至此的经过过筛子似地想了一遍，才发现美登利确实不见了，于是大家一齐寻找起来。所有房子都不见姑娘的身影，只剩下停放田中尸体的那房间没查。

小林战战兢兢打开了有尸体的房门，“筱崎君，你在吗？”……

“嗥——”仓库门前卧着的黑猫吉米仰天悲鸣……

好好想清楚才行動！



↑作出選擇時應慎重決定。隨便行動可能會發生難以想像的事。

凶手到底是谁？潜藏在哪里？是在“足迹”旅馆主人房客之中还是外来的杀手做案？由于无法掌握凶手的身份，人们心中都非常恐慌，而就在这个时候，杀人事件又不断出现，更使旅馆之“夜”，“恐怖惊魂”。

这个游戏采用的场面全是原旅馆实景，共用了100余张实景照片，250多种烘托气氛的效果音。如汽车发动机声、刮风声、报时钟声以及关门声、女人的笑声等，使玩家具有实实在在的临场感。背景音乐准备了50多曲，在不同的场合配以不同的风格之逼真音乐加以烘托气氛。有时没有背景乐曲和效果音，而采用了此处无声胜有声的“无声的紧张感”的演出方式，让你自己去想象，体验恐怖！

注：感谢上海邱东晓玩友提供部分《弟切草》资料

责任编辑／五四

国家的衰亡，世界的毁灭，爱情和仇恨，欢乐与悲伤……

史诗般的超大型PRG,空前的——



太空战士（最终幻想）VI

完全攻略（上）

文：索 冰

类型：PRG	机种：SFC	厂商：SQUARE	容量：24M

“魔大战”，是一场发生在1000年前的战争。

战火烧尽了所有的一切，当战争结束时，“魔法”这种力量也随之从世上消失了。

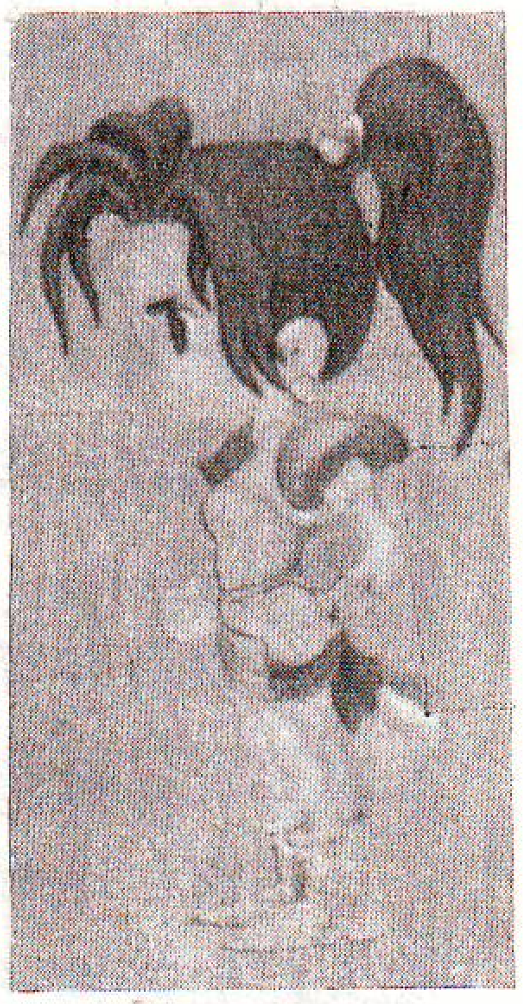
以后的一千年间…人们发明了冶铁、火药、蒸气机，机械之力让世界重视生机。

现在，有人想再次唤醒魔法的力量，并且支配世界…

人类又要重复那个已被遗忘的错误吗……

一、迷之少女

碳坑都市是一个十分荒凉的地区，恶劣的地形和气候使得所有观光客及旅行家望而却步，除了当地土生土长的居民，恐怕没有人愿意来到这里。



例外总会发生，在离都市不远的山崖上出现了三架用双脚走路的运输机械。让人望而生畏的机械正是当今的霸者卡斯特拉帝国用以称雄世界的魔导甲。

乘员包括两名帝国士兵和一位少女、少女名叫蒂娜，是帝国的军官，拥有天生的神秘魔力，他们来此是奉命寻找碳坑都市中被冰封了千年的幻兽。

一行人进入炭坑后，不断遭到该处守卫的拦截，但由于他们乘着魔导甲，这些进攻简直如同儿戏，就算受了轻伤，也可以用ヒールフオース指令来回复。其后进入上方洞穴时左边有一发光处可用来存贮进度。

当三人快要到达目的地时遇到了一只冰螺怪兽，其外壳存贮着极高的电力。会对攻击者反震。因此它头部缩回去时可以恢复HP(体力)或待机，等它伸出头来再攻击。打败了冰螺，继续前进终于找到了幻兽。

两名士兵在冰封的幻兽面前忽然感到恐惧，但已经晚了，幻兽放出了强大的电光，瞬间消灭了士兵。而蒂娜的身体却神秘地和幻兽的波动起了共鸣，随即昏迷不醒……

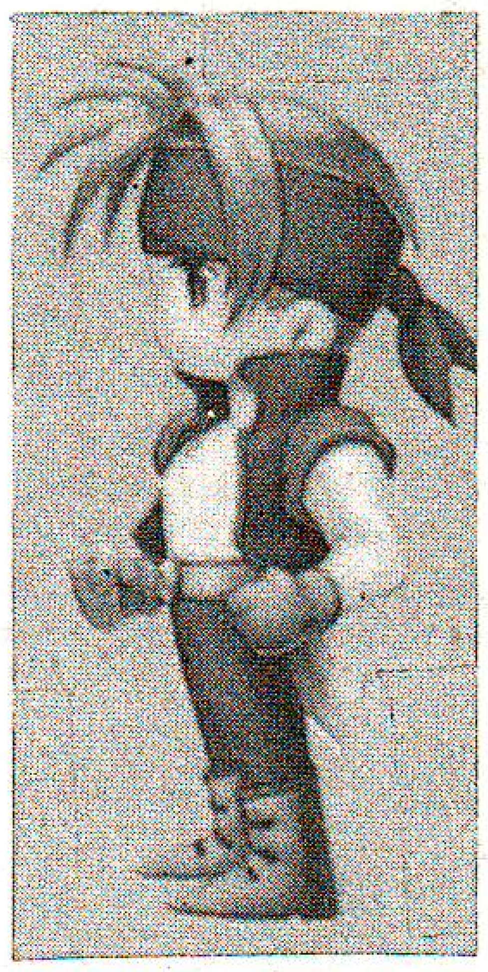
蒂娜醒来时发现自己身处一所陌生的房屋中，是屋子的主人——碳坑都市的一位老者救了她。老人取下了她头上的发带并告之此前蒂娜一直被发带上的装置所操纵，但这时她什么也想不起来了。(向老人通报姓名时可以改换名字，以后每位同伴第一次登场时都可以改名，若什么也不输入直接按START便以游戏中的设定命名)。

正说话间忽然有一批守卫前来搜查帝国军官，但老人知道蒂娜不是坏人，因此让她从后门逃了出去。蒂娜这时没有了魔导甲，要应付追兵显然有些吃力，她一路向左

逃进矿山，却失足掉下矿坑底层摔晕过去。昏迷中，她想起了一些事——

那是帝国的时候，皇帝卡斯特拉及军师杰夫卡发现了她的神奇魔力，所以给她戴上了操纵之轮，从此利用她四处侵略，一心要使魔导之力复活并征服世界……

蒂娜失去意识的同时，老人家中有一位年轻人出现了，他叫洛克。



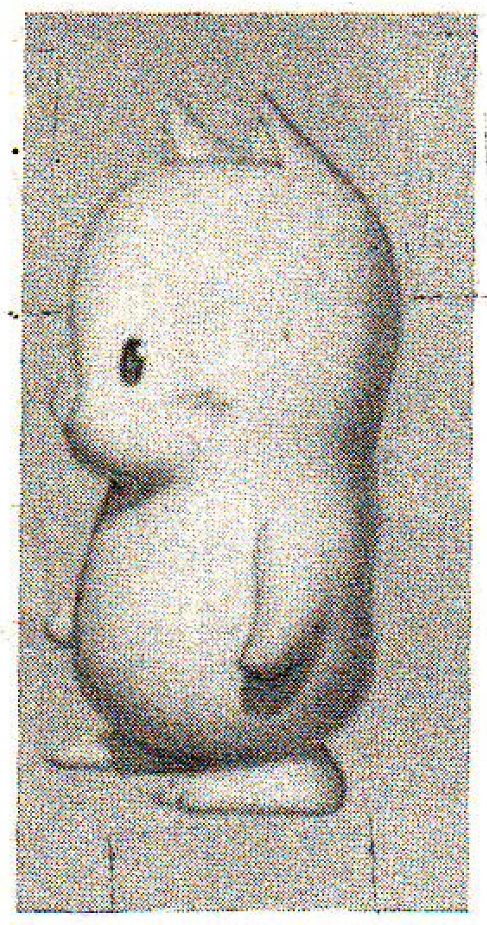
老人："又见面了年轻人，你还在当盗贼吗？"

洛克："盗贼?!你应该叫我伟大的宝物猎取家！"

老人："哈哈哈！那有什么区别！"

寒暄过后两人的谈话转入正题，原来他们俩都是帝国反抗军的秘密成员。老人告诉洛克有关蒂娜的情况，并指点洛克去救助她。

洛克赶到矿坑时，守卫们业已发现此处并围攻上来，幸亏洛克方面也有可靠的援军出现了！那就是居住在地底的飞天猪一族，它们是一种可爱的小动物，原本十分胆小，但见到蒂娜后不知为何挺身而出要保护她。

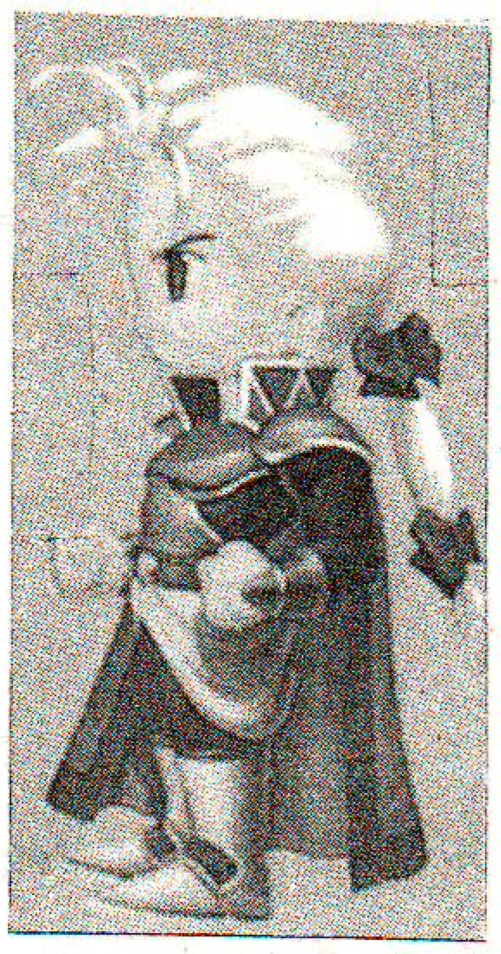


这时的战斗会变成一场小型 SLG 的形式。己方共分三队，用 Y 键可以更换操作的队伍。绝不能让敌方攻到蒂娜所在之处，胜利条件是打倒守卫队长。

敌人退去后飞天猪们也全部离开了，洛克随即带着蒂娜由左边角落的密道离开矿坑。因为炭坑都市的入口处有士兵守卫着无法回去。洛克决定带蒂娜前往南方沙漠中的费加罗城，投奔一位朋友。

二、费加罗兄弟

洛克要投奔的"朋友"居然是费加罗国王艾德·费加罗。他是一位超天才机械专家，同时也是一个超级花花公子——至少表面上是这样。他一见到蒂娜就以绅士的用语大献殷勤，但是很可惜，因为蒂娜并不是一个普通女孩，所以这些话没有起作用，只能令她莫名其妙而已。



蒂娜终于可以放松一下，独自散散步。从与人们交谈中得知艾德有个孪生弟弟。因为生性向往自由并且不愿与兄长为王位发生纠纷，所以在很小就离开了王城……

当蒂娜再次见到国王艾德后，有士兵来报告说，帝国的使者到。来者是帝国军师，执掌大权、心胸邪恶的魔导士杰夫卡。他一开口就问蒂娜的下落：

"帝国有一名女逃犯是不是在城里？"

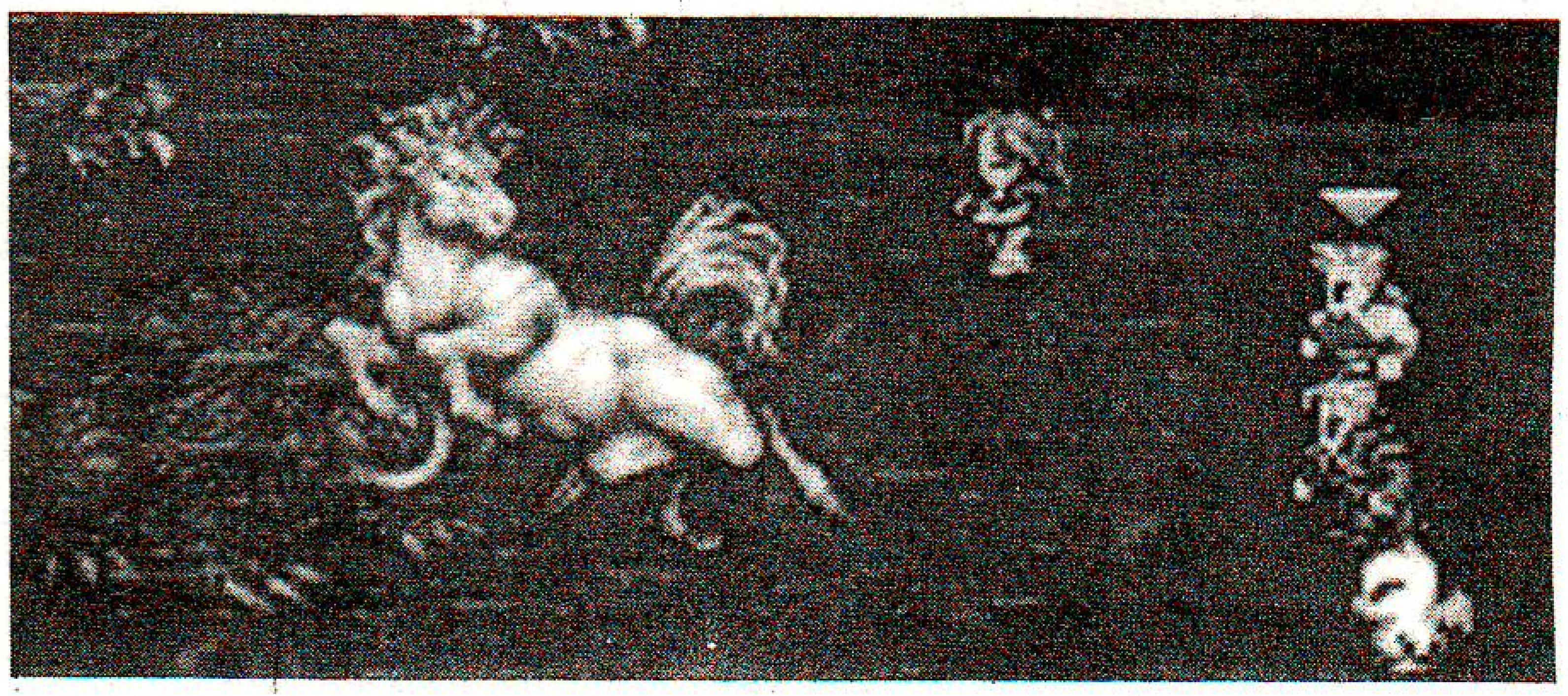
"你说的是什么？"艾德装傻。

"那个有魔导之力的女孩子反叛帝国逃到了这里，你不知道吗？"

"女孩……我不知道，美女倒是有不少，你若有兴趣……"艾德回答。

杰夫卡简直气疯了，但他很快恢复冷静，说了几句威胁的话然后奸笑着离开了。

洛克和艾德都认为杰夫卡不会这么善罢甘休，果然没有过多久城池着起火来。这正是杰夫卡的手笔，以此威胁艾德交出蒂娜。但艾德早有准备，他让高科技的城池潜入地底，而自己则与洛克、蒂娜乘上了陆行鸟（注：陆行鸟是一种不会飞的大鸟，脚很大，奔跑如飞。），借助蒂娜的魔法ファイア（火炎）ケアル（治疗）打败乘坐魔导甲的追兵后扬长而去。



一行人乘坐陆行鸟向南边奔驰，找到一个洞穴入口（此前最好不要按 B 钮下鸟，因为乘客一下地陆行鸟就会跑掉，而骑大鸟行进除了快速之外不会遇到敌人），这个洞穴中有一处泉水可回复 HP 和 MP。穿过山洞，南费加罗城就在眼前了。

进了城在酒吧中首先吸引众人注意力的是一位带忍犬的黑衣者，洛克本想向他打听一点关于此处的事，但对方连理都不理。此时艾德拉住了想上前动手的洛克，并悄悄告诉他关于这个忍者的情况：他名叫影，是一个本领高强的杀手，还是不要招惹为好。

随后到镇上去采买装备。除了武器及防具屋外，还有一间饰品店（似乎是飞天猪一族的产业）。这时一定要买一双冲刺靴ダッシユエース，它能提高主人公们在画面上的移动速度。此处的饰品各有功效，买下后可以装备在 MENU 上。

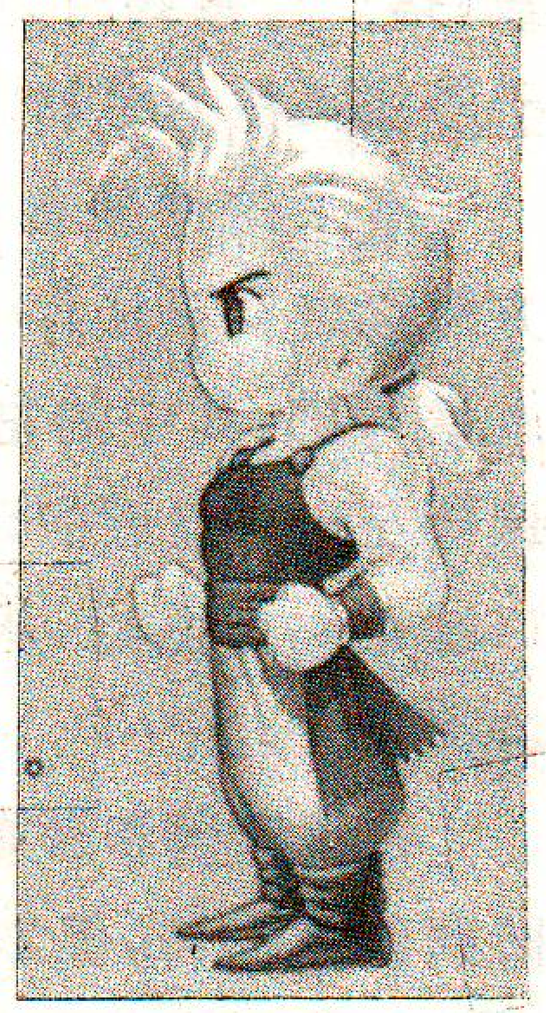
如果资财匮乏，可以从镇子上方走到一位富翁的家，在这里可以得到大量金钱（只要你细心搜索）。

在镇上逗留期间，洛克听到关于武道家达克的传闻，此人已经去世，但留下两名弟子，而其中之一好象就是艾

德的弟弟马修。据说他在城东北方葛斯山中修行，所以主角们向葛斯山出发了。

葛斯山果然是个凶险所在，进了入山的洞口之后会碰到不少擅长用毒的敌人，如果在南费加罗买下防毒用具就不用担心了，但一路上三人总有被监视的感觉。

在山中经过一处存贮地点后，监视者终于露面了。此人是武道家二弟子中的师兄风，他不容分说就向三人发动攻击。这家伙武艺高强还带了两只熊助阵。就在紧要关头马修出现了，并且加入主角的行列攻击自己的师兄，原来正是风杀死了他们的师兄武道家达克。马修的必杀技是斗气炮，选择后需要输入手柄的指令才能使出，方法是↓↙←A。在战斗中还可悟到另一招爆烈拳，出招操作是←→←A。凭借他的强大武力打败了风。战斗结束后马修在兄长艾德的说服下加入了队伍(以后级别提升还可学到各种键法操作的招数)。



众从继续前进，终于到达了反抗军的秘密基地，那是一处类似葛斯山入口的山洞。

在基地总部里见到了反抗军的领袖巴那，他向蒂娜讲述了潘多拉盒的故事引喻蒂娜是人类的希望，并说服蒂娜加入反抗军。

蒂娜答应加盟后，洛克便单独离开向南费加罗出发去牵制帝国军。其余人则与巴那一起乘上木筏，沿尼迪河往碳坑都市调查冰之幻兽的情况。

巴那、艾德、马修和蒂娜四人的旅途并不很危险。因为巴那有一项特殊指令いのる可以让全员回复HP，只要别让他气绝便可一路向前。途中遇岔道时，最佳路线是1、右；2、左。快接近出路时遇到了一只水怪，在众人猛攻下水怪不支逃走，但马修已被它激怒而下水追杀，结果被激流冲走了……

三、三个任务

故事至此，出现洛克去往南费加罗，艾德、蒂娜保护巴那向炭坑都市前进，以及马修与众人失散独自冒险三段剧情。

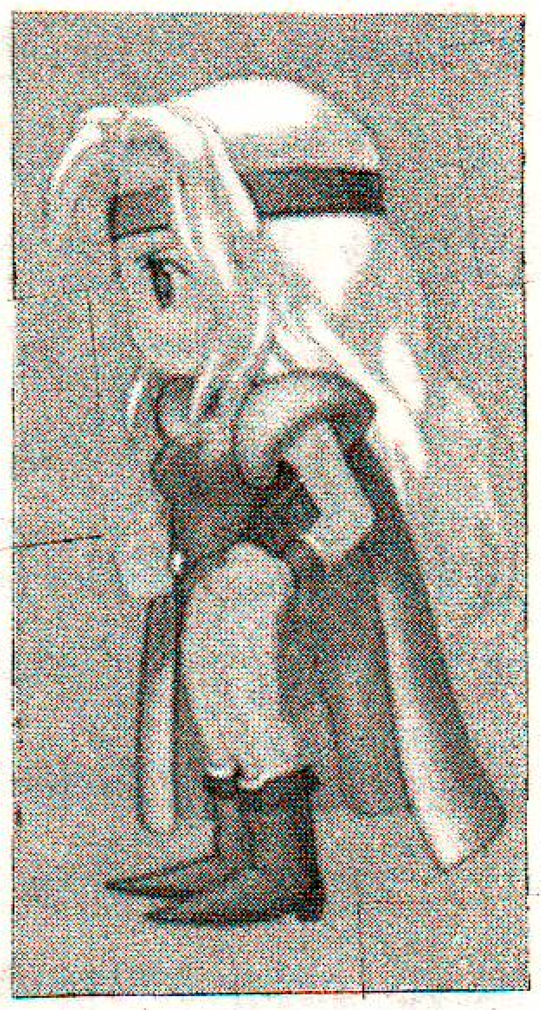
这时要用飞天猪来选择任务，每段任务之间可以到光点处存档。

洛克在南费加罗成功地干扰了敌军的行动，但是去碳坑都市的路却被封锁，只有商人允许在帝国领地内自由活动。不过洛克很幸运地在道具屋遇到一位充满敌意的商人，在战斗中使用めすむ(偷盗)指令得到了商人的衣服，这样就可以自由地走动了。

洛克根据得到的情报，先到酒吧右方的地下室打倒商人得到了美酒，以这瓶酒送给下方房中的老人即可得到秘道的情报。然后下楼向小孩说出暗号“勇气”(第二项)，暗号对上便通过地道到达一座大型宅弟，现已成为帝国军队的驻扎地。

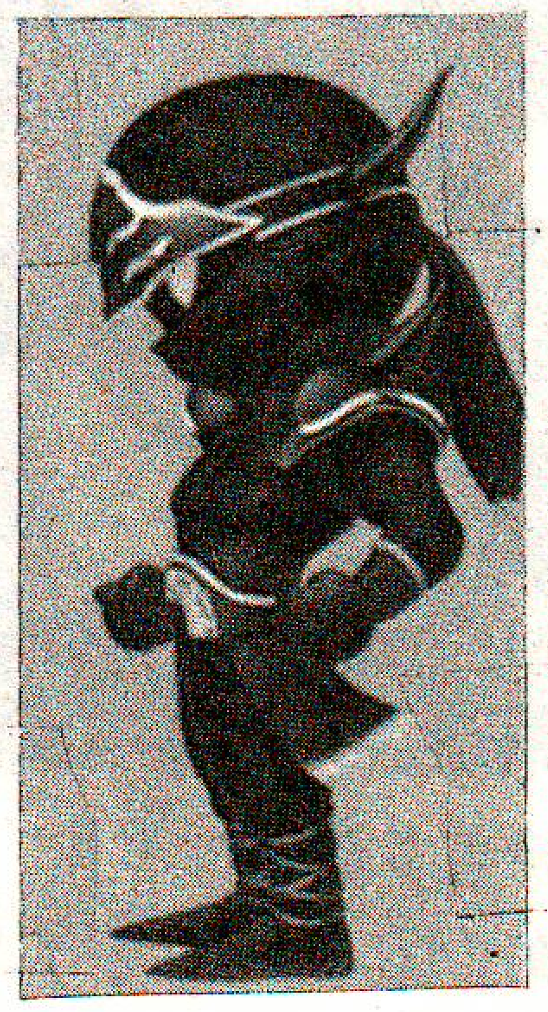
洛克终于在左方书柜后发现了通道。当他进去时见到里面有一位女性正被帝国士兵拷打，从士兵的交谈中得知她名叫莎莉丝，是帝国的女将军，但由于反对军师杰夫卡而被捕。

在士兵离开后洛克潜入屋中救出莎莉丝，同时从另一酣睡的士兵身旁取走了时钟的螺钉。然后两人向右方移动，在一间屋里可见到两座钟，只要把螺钉装在右边的钟上又出现一个通道。



从此通道回到镇上后，向上方直行，终于逃出了南费加罗。在平原上让莎莉丝使用睡袋恢复HP及MP，接着北行便是通往碳坑都市的洞穴入口。在这里会遇到帝国的战车，此时记住莎莉丝的魔封剑きふうけん有防御对方魔法的作用。经奋战击败了魔导战车，顺利地从通道返回碳坑都市。

再说被激流带走的马修终于游到岸边，但他已经漂流了相当远的距离。马修为了询问这里是何处走向附近一间小屋，在此处意外地见到了前文提到过的影忍。十分幸运，他愿意帮助马修，只要选择同意就可以加入队伍。据影忍说要去碳坑都市必经多马王国，而那里正遭受帝国军队的攻打。



马修和影忍来到了多马城外潜入帝国营地后，从窃听到的士兵对话中得知帝国方面率兵的人是利奥将军，他是一位十分受人尊敬的武将，但正直有气魄的利奥并不被皇帝及军师杰夫卡所信任和赞同。正听到这里，一位军官来召集士兵，又要开始攻城了……

多马城在帝国的猛攻下仍未陷落，主要是依靠一位东方武士的强大力量捍卫着，这位名叫加源的武士手持长剑不断地击退一批又一批敌人，而且越战越勇，就像永远不会被打败……



这时在帝国阵营中利奥将军收到皇帝的命令被召回国。而马修和影忍此时还在营地中行动，不要去

招惹帝国士兵也不要乱开宝箱，因为可能会惹上麻烦……两人一路搜寻，发现杰夫卡正在流入多马城的河水中下毒，马修忍不住冲上去和他交手。但杰夫卡逃掉而未能阻止他。

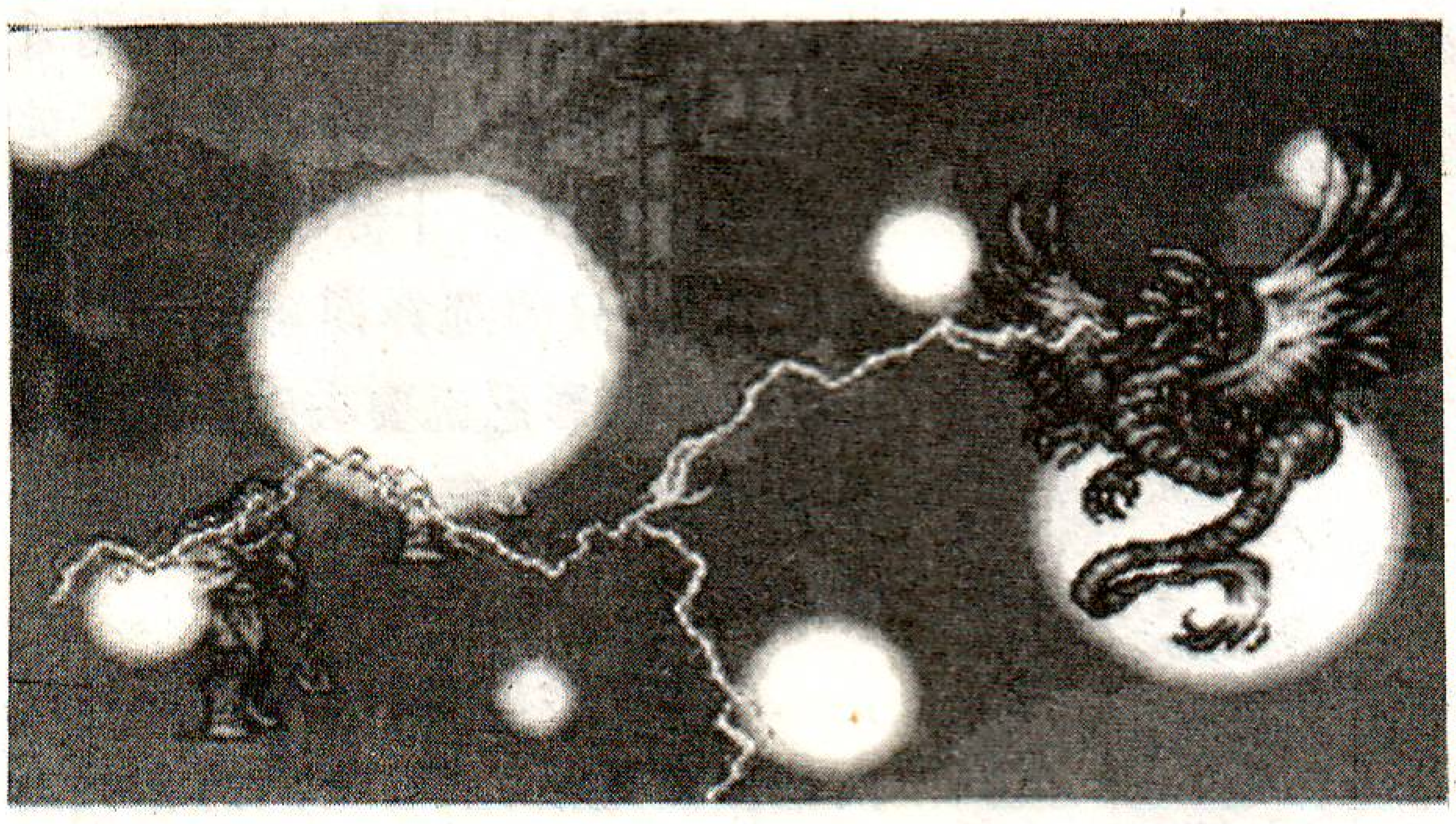
杰夫卡的毒计奏效了，所有多马的守军和百姓都被毒害，其中还包括加源的妻儿。加源满腔愤怒冲向帝国军阵地，全然不顾身陷围地冲杀。见此情景的马修和影忍也挺身而出帮助他，最后三人抢到了魔导甲冲出了帝国阵地。

三人来到左下方的多马城，再穿过右方的桥南下，迷幻森林就在眼前，进到里面东绕西绕，一列火车出现了。

马修冒冒失失地进入车厢，岂料火车忽然开动了，车门已被封闭。加源推测这是一列运送亡灵的魔之列车，要下车只能先把它停下，因此一行人向右方火车头前进。

途中有各种各样的幽灵，有些甚至会出售道具或成为同伴。但最终还是受到恶灵的追击，众人甚至被逼到了车顶上，在跳到下一节车厢后发现这儿是餐车，吃饭可充分恢复 HP 及各种异常状态。

在车上意外地遇见了一个人类，他叫杰费利，自称世界第一剑士，不过这显然是个谎言，只要攻击一次就可以打倒他。随后又经过了一处记录点就到达火车头，这时要把制动器的左一和右一两个开关顺序关掉。



接下来终于要和首脑交战了，首脑其实就是机车头。在加源的必杀之剑攻击下很快就打败了它，让列车停了下来。

三人终于摆脱了魔列车，但离车时加源在正上车的亡灵人群中发现了他的妻儿，可是只能毫无办法的看着他们乘车远去……

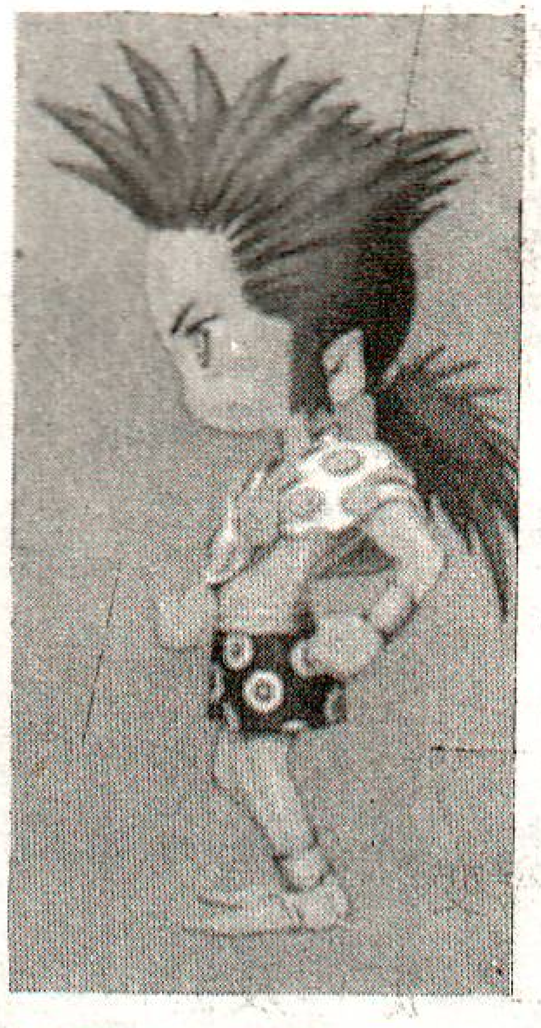
离开迷幻森林，三人辗转来到了哈伦瀑布，这时影忍向马修告别(若在上魔列车之前让他攻击的次数太多，也许他会提早产生离队的念头)。

马修和加源经商议决定冒险跳下瀑布寻找出路，然而在瀑布中也会有强敌出现，所以要特别小心作战。

两人虽击倒了所以敌人，但已是筋疲力竭，索性顺水飘流。在兽之原靠岸向东北方走，来到了一个村庄“希望之村”。

村里左方的屋子中有一位受伤的士兵，他非常想念远方的女友却因伤势太重无法提笔写信。这里可以先去慰问他，然后到饲养信鸽的屋子里找人替他写信及投递。如果愿意可以多帮助他几回，这个重感情的士兵也许会对你有所回报呢！

随后两人打听到另一个消息，就是有关他们来此路上经常出现的一个貌似野人的少年，他总对两人说肚子饿。据说他与怪兽为伍，喜欢吃干肉。好心的马修因此去道具店买了一片干肉，然后前往兽之原把干肉送给了他，这个名叫嘎的少年就会因感激加入队伍。而且嘎作为回报，指点马修到兽之原南方的三日月山找到了一个类似于潜水头盔的宝物。



有了这件装备，三人即可向下方继续走到三日月山的蛇之河湾从水道前进，其中的岔道中若两次都选择左边是最近的路。顺水漂到港口城市尼吉亚后，从那里乘船向碳坑都市前进……

再说艾德和蒂娜一路保护马那回到碳坑都市，但在入口被守卫赶了出来。所以三人向左方移动进入秘密洞穴，在其中有指引之光引导他们前进，穿过洞穴出来，回到全剧开头时的老人家中(反抗军秘密联络点)。就这样，FF6 勇士们终于又在碳坑都市重逢了，但今后的战斗中还会有意想不到的困难和危险在等待他们……

(待 续)

格斗动作游戏始祖

《街头小子》

文/五四

近年来，以《STREET FIGHT Ⅱ》和《饿狼传说》为代表的一对一格斗动作类游戏取得了巨大的成功。闯关族们很少有没玩过这类游戏的，但似乎仍旧有不少人不知道格斗游戏的始祖。84 年 11 月 14 日由任天堂制作的《街头小子》，是格斗动作游戏的始祖。其攻击方式非常简单，只有快速拳击和慢速拳击两种。几乎没有什么腿部动作，更谈不上组合拳和组合动作。不过在当时口碑还不错。

惊人的破坏力！
最深刻的印象！！
格斗家的最强姿态！！！

十大必杀技！

战士的骄傲·男人的传奇

必杀技，在 TV Game 中是一个重要的组成部分。在电玩诞生至今十年间，出现过无数的必杀技，但究竟哪些是最强的呢？本辑特选出十个给人以深刻印象的绝技供读者参考。（在“十大”里每一节目中只取一个）

1. 元气玉　持有者：龙珠 Z——孙悟空

戏剧性：80　必杀度：99

破坏力：行星的地表被改变。

原作及游戏中最耗费精神力、积蓄时间最长的必杀技，是界王一再叮嘱不到最后不许动用的技巧。曾经与此技有过最激烈竞争的是贝吉塔的最终闪光。

2. 音波爆弹拳　持有者：音速超人 BLASTMAN

戏剧性：85　必杀度：95

破坏力：震碎屏幕内所有的敌人。

威力无比的必杀技，而且有文字说明当量为 100 万吨，相当于 5 颗广岛原子弹！如果音速超人经常使用这招，我们居住的地球可就面临大问题了。他出招前那句台词：吃我一拳让你们完蛋！想必给所有玩过这个节目的朋友都留下了不可磨灭的印象。



3. 无敌斩杀　持有者：三国志 Ⅱ 最强武将吕布

戏剧性：34　必杀度：83

破坏力：划破空气和地面与一切剑锋所及处。

吕布的无



敌斩杀至今仍无人敢于正面接招，当他疯狂地挥剑时没人能靠近他身侧四周，而且他出招同时还可移动，是令所有武士都为之头痛的设定。

4. 霸王翔吼拳　持有者：龙虎之拳——坂崎良

戏剧性：70　必杀度：90

破坏力：将对手击飞或打成全身粉碎性骨折。

对战游戏中最霸道的气功技，极限流空手道之最高奥义。即使对方防御也会不可避免地损失大量体力，这个设定可以说是本游戏中主角得天独厚的优势。

5. 狮子咆哮弹完成级　持有者：乱马 1/2——向良牙

戏剧性：80　必杀度：85

破坏力：活埋对手



经激烈竞争打败飞龙升天破等招式而出线，在游戏中几乎宽达整个屏幕的斗气波让人避无可避，练就此技的条件是不幸的命运，因此大家可以想象良牙的处境是多么悲哀吧。

6. 螺旋打桩　持有者：街头霸王之桑吉尔夫

戏剧性：85　必杀度：89

破坏力：颅骨碎裂或颈椎骨折断。

ZANGIEF 的螺旋打桩是 CAPCOM 招牌绝技，强劲的擒拿技加上他的体重，加在对手一个人的身上，那杀伤力和使用者的爽快感是难以想象和形容的。

7. 追袭灵剑　持有者：幽游白书——桑原和真

戏剧性：70　必杀度：76

破坏力：在对手身上钻孔。

很多人都会奇怪为何在“幽白”的代表技中没有选上威力超强的空拳或超灵丸，但考虑一下命中率的差异就应当能理解了吧。桑原在游戏中受欢迎的程度比浦饭幽助高得多，主要也是靠这一优秀的技巧。

8. 巨身刚拳　持有者：饿狼传说——唐师傅

戏剧性：86　必杀度：79



破坏力:同时重挫对手的身体和士气。

温和慈祥的唐老爷子在怒火与斗气极盛时的超级技,肌肉骤然间膨胀数倍,相信玩过该节目的人绝对不会忘掉这一招。不仅在攻击时大占便宜,给对手心理上的威慑也是非同寻常的。

9. 烈齿飞翔破 持有者:豪血寺一族——兔

戏剧性:89 必杀度:65

破坏力:在对手脸上留下永久的纪念。



给其他登场高手带来恐惧的老妇,她的威慑力有一半不可不说来自这付假牙吧!所有人都不愿意被这种污辱性的招式打中,而且威力又强得让人吃惊。

10. 气雷炮 持有者:太空战士Ⅵ——马修·费加罗

戏剧性:51 必杀度:69

破坏力:以外气功打垮对方。

把这招列入"十大"的原因在于它是第一个出现在RPG中的武术招式,需要用对战游戏的摇杆指令来发射。由于马修这一指令的特殊性,在游戏流程中立下了不可磨灭的功劳。



附录一 必杀技特别奖四则

升龙拳——最强必杀技

最著名的无敌之拳,似乎可以破解一切来袭之技。现在,已有数不清的对战节目受其影响为主角设计了类似的招式。

八宝大华轮——最离谱的武术

在原著中常被对手击回的技巧。其威力与使用者的内力和当时的体力完全无关,依靠物理和化学的作用力,借助火药打击敌手。

无想转生——设计最差劲的必杀技



真正的对战高手都会对"北斗无想转生"不以为然,健次郎使用这招后整个人进入无敌状态,使游戏全无技巧性和打斗感。

奔杀裂破——最霸道的拳法

持有者是三国Ⅱ中的张飞翼德,在他那强度逾100kg的刚拳直击下,对手的腰部以上通常会被轰碎,血肉横飞,悲惨地死去。

附录二 连打系必杀技总汇

节目	持有人	名称	节目	持有人	名称
街头霸王	E. 本田	百裂张手	乱马 1/2	乱马	火中天津甘栗拳
	春丽	百裂踢		玄马	熊猫百裂拳
	布兰卡 BLANKA	电击		穆斯	超快速暗器
饿狼传说	乔·东丈	爆裂拳	北斗神拳	健次郎	北斗百裂拳/千手坏拳
	比利 BILLY·KANE	集点连击棍/火炎棍		雷欧	爆斗刚华
	唐伏龙	击放波	摔角霸王	查拉佐夫/科特	闪电拳
	坂崎良(客串)	斩烈拳		公羊 SHEEP	碎裂打击
战士历史	查尔 CHARLLE	怒涛疾风拳		野男 COMES	疯狂之舞
世界英雄	李小龙	百裂真拳	SD 飞龙拳	乌鲁加	暴风拳
	机械军人 BROCKEN	电力爆击	侍魂	柳生十平卫	剑冲破
幽游白书	飞影	邪王炎杀炼狱焦		夏洛特	点刺剑击
豪血寺	礼见山(小猪)	烈断脚		地震	狂风剑



破魔法紋

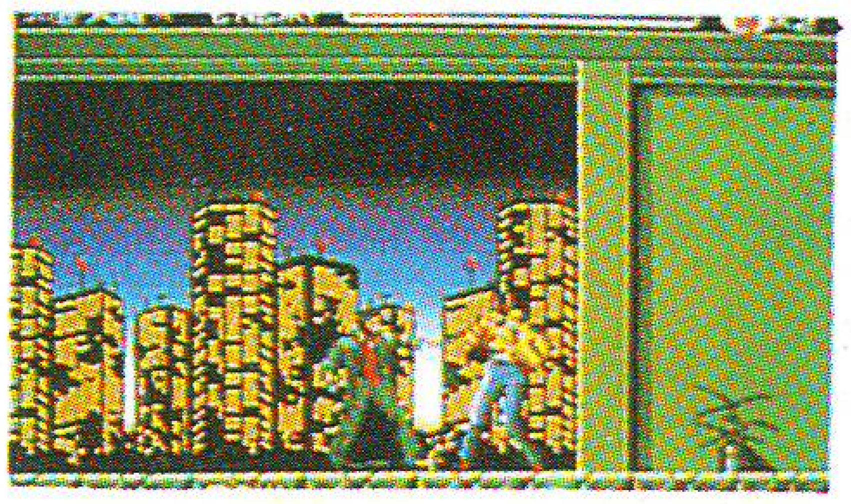
●日文名稱／破魔法紋

PC-E

游戏类型：ACT　制作：NEC AVENUE
机　种：PC－E　CD－ROM

受歡迎的插畫家末彌純所擔當的動作遊戲

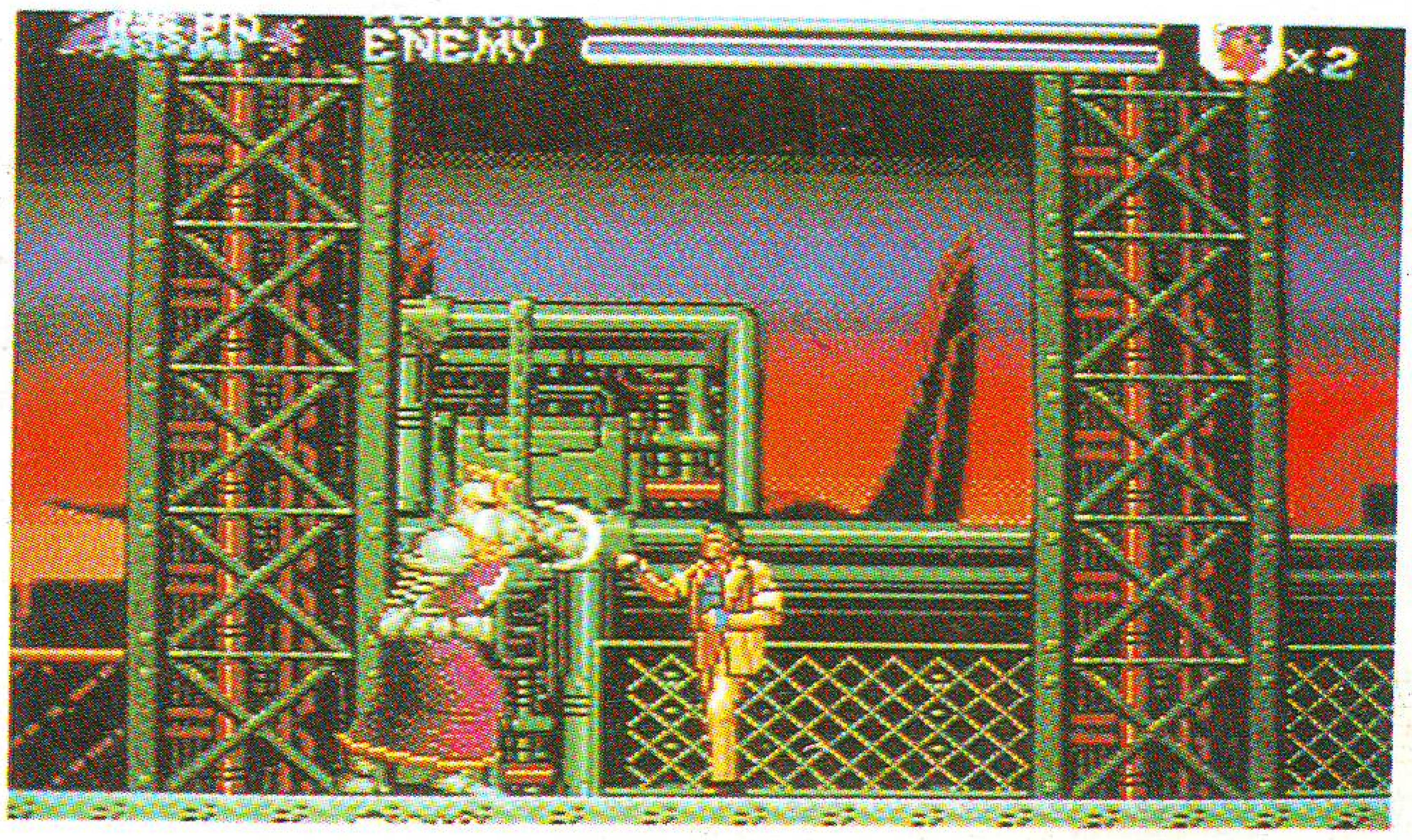
本遊戲是屬於隨著故事展開，並使用不同角色來進行的動作遊戲，而且整個遊戲的動畫視覺畫面完全是由日本名插畫家末彌純一手描繪，而主角分別是矢來藤郎及篠懸誓史郎2位。



↑誓史郎的舞台由新宿的大廈街展開。



↑由名插畫家描繪的視覺動畫面果然不同凡響。



←每個舞台的最後，都會有獨特個性的頭目角色等待著你。

選擇不同的主角展開不同的劇情！

在進行遊戲時，必須先選擇兩個主角其中之一，只要任何一方主角進行遊戲，而故事劇情內容也隨之相異，其中在每個舞台中也會出現有關故事劇情的伙伴角色，至於整個遊戲的結局，當然也隨選擇主角的不同而有變化。

主人公　矢來藤郎
（声：田中秀幸）

主人公　篠懸誓四郎
（声：塩沢兼人）



↑接受困難的委託任務展開冒險。



↑他是位生物學教授，專研究一些奇怪的東西。

選擇藤郎的情況



↑選擇藤郎進行遊戲時，會出現瑪麗亞這位美女。

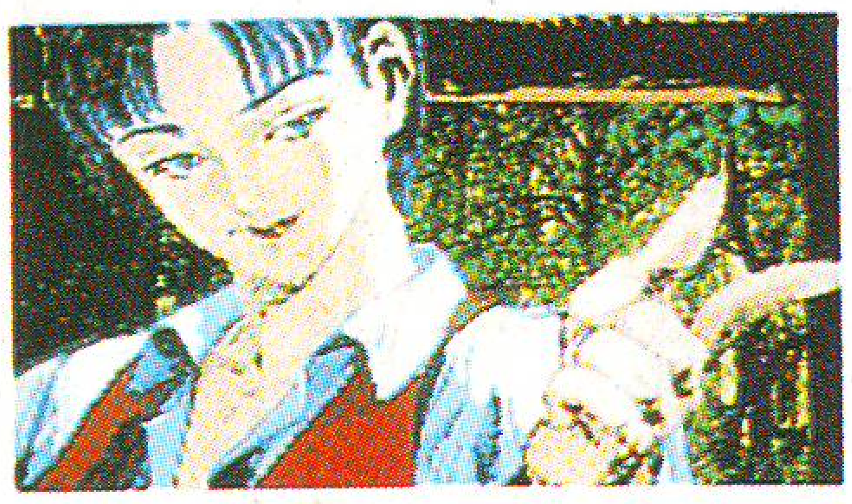


↑舞台轉移到歐洲地區，會再次與瑪麗亞相會。



←為徹底鏟除邪惡騎士團，於是傳授親人武術格鬥技及武器的使用準備應戰。

選擇誓四郎的情況



↑你們猜猜看，我是男的還是女的。



↑不同的主角上場，便有不同的故事劇情。



←他所研究完成的「薩馬耶魯的心臟」寶石，到底是怎麼樣的東西呢？



幽遊白書2

格闘の章

幽遊白書2

● 日文名稱／幽遊白書2

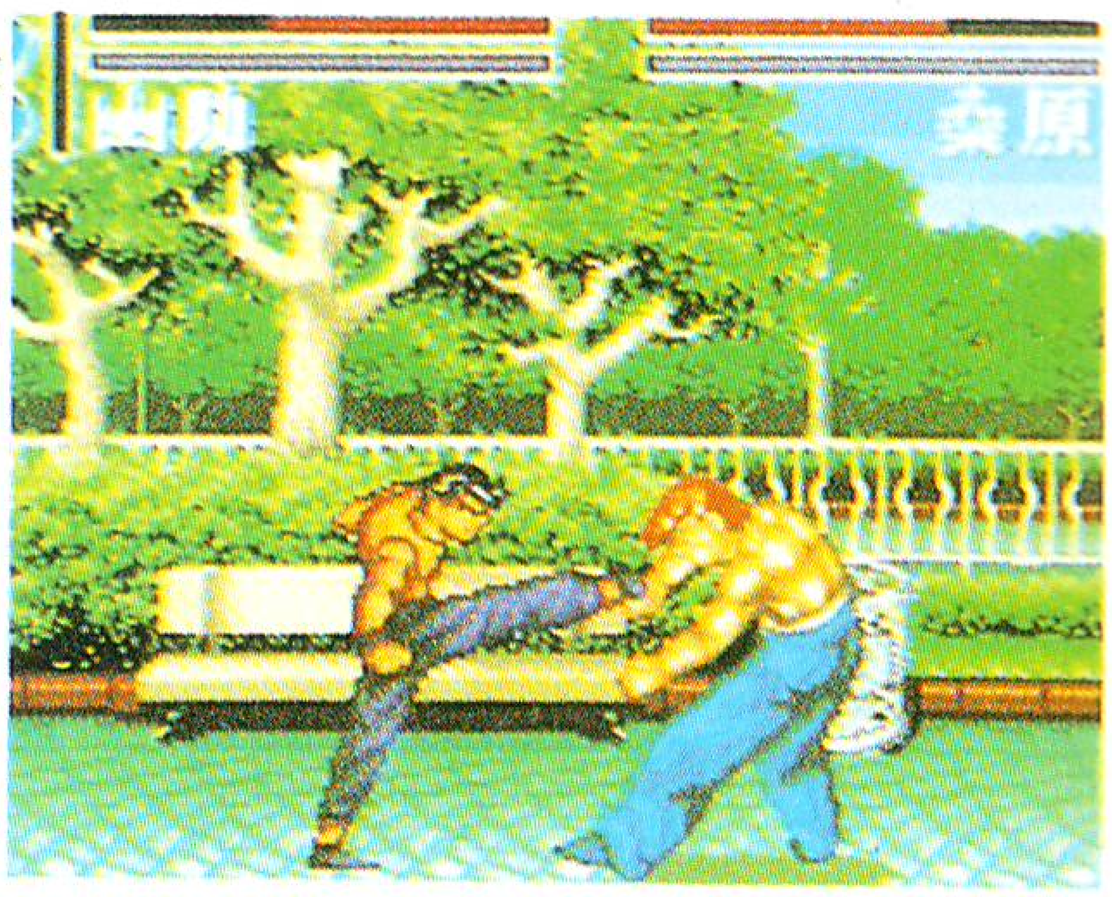
SFC

游戏类型:ACT	制作:NAMCO
机　　种:SFC	容量:16M

這次以格鬥遊戲模式大顯身手！



前作受歡迎的熱潮尚未降低之時，遊戲軟體廠商又即將推出『幽遊白書』的續篇，而這續篇的遊戲模式及內容系統，完全和前作明顯地不相同，其原因就可從遊戲的戰鬥畫面中看出，是採用動作格鬥類型模式來製作，其中遊戲的故事劇情跟前作一樣是以「暗黑武術會」爲主，而登場的人物角色也是非常繁多，至於每個角色的格鬥必殺技更是花樣百出且極具迫力的視覺效果。



↑此爲遊戲開發中的畫面，人物造形製作得很精緻美麗。







↑遊戲開始前會有一段人物的會話模式。

★遊戲故事模式★



→首先幽助必須桑原進行對決。



↑打倒桑原後，靈力技「靈丸」使會覺醒。

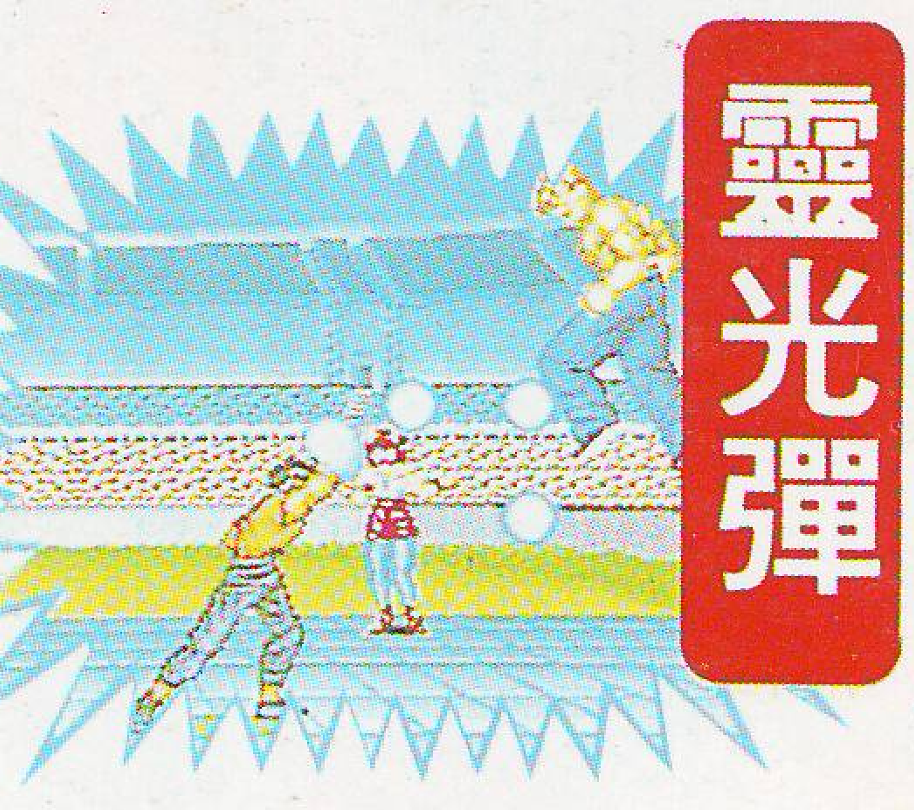




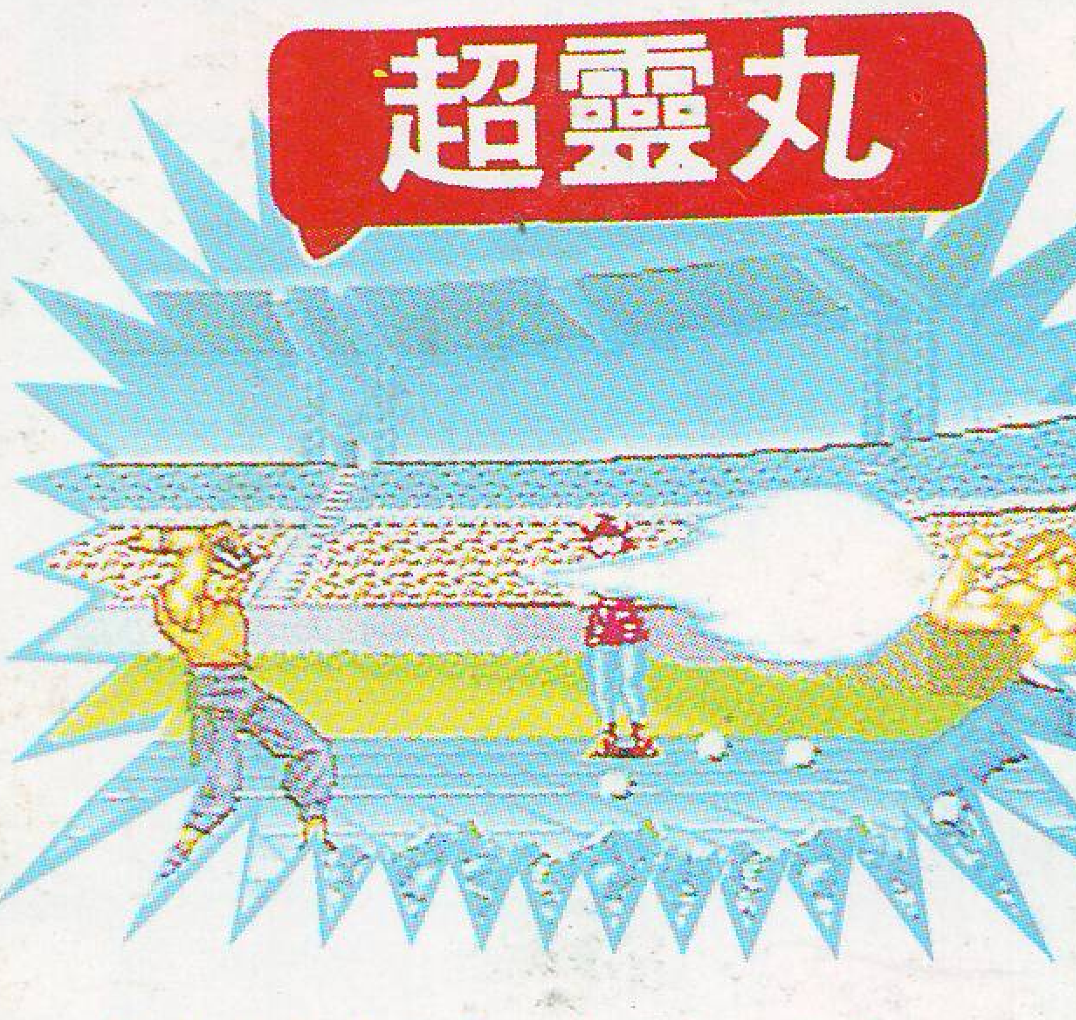
在故事模式中戰鬥使必殺技覺醒！



←相當有名氣的靈力技靈丸，運用手指發出氣彈，是幽助得意的技巧。



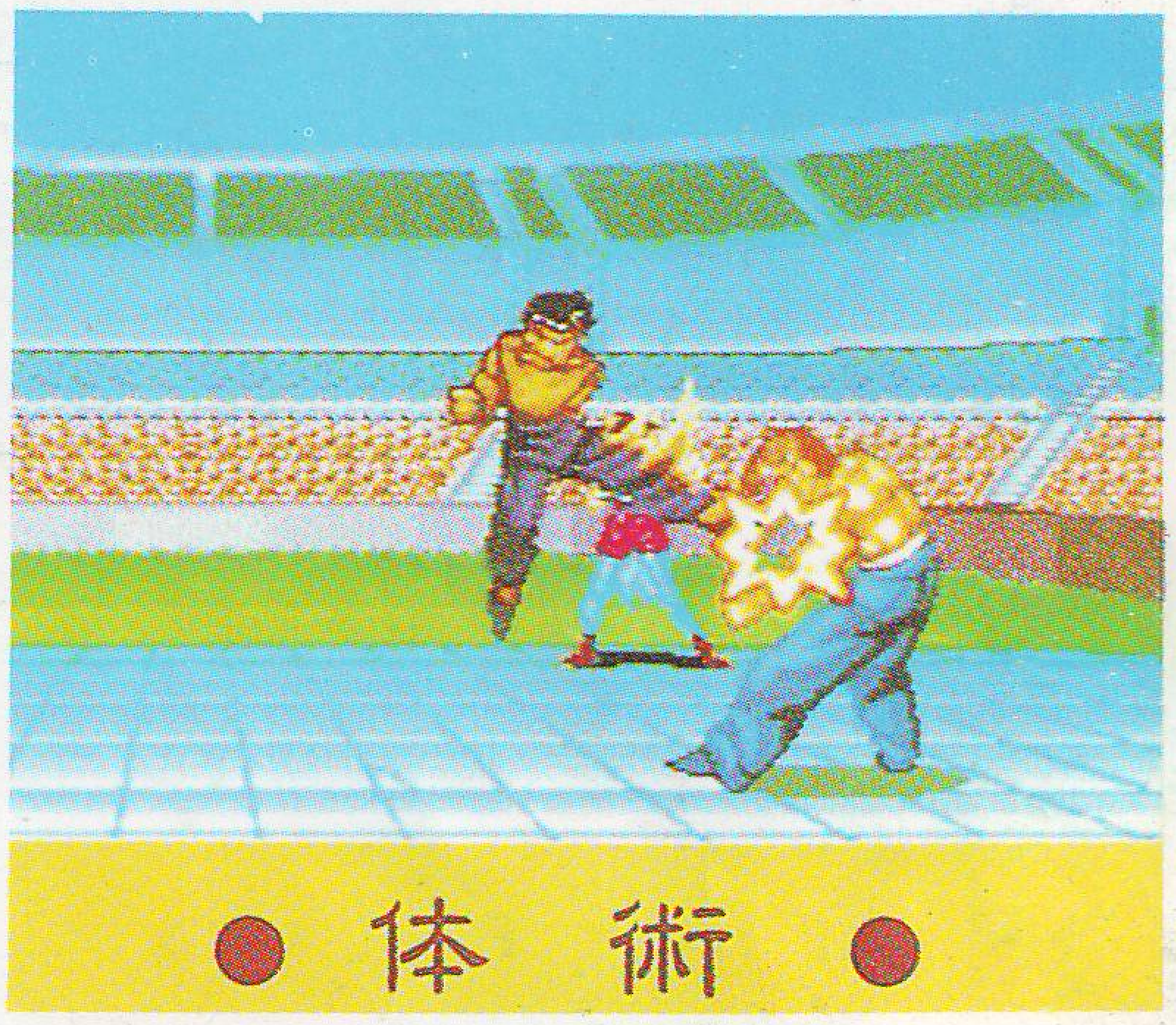
←能連續打出氣彈的靈力技。

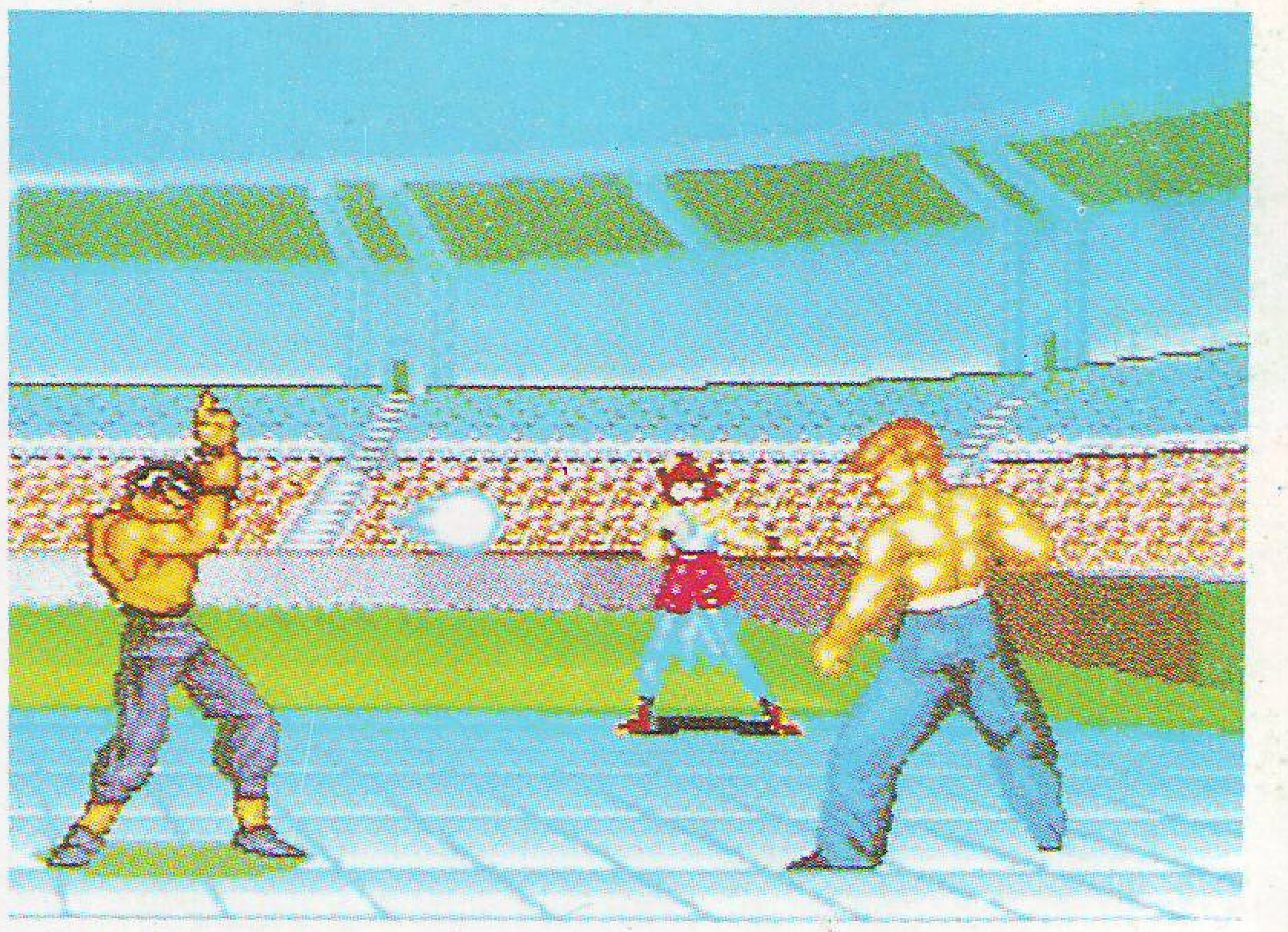


↑比靈丸威力更超越的超級靈丸，每射出一發就可讓對方無招架之力。



→除了必殺技之外，也有各式各樣特殊格鬥技。

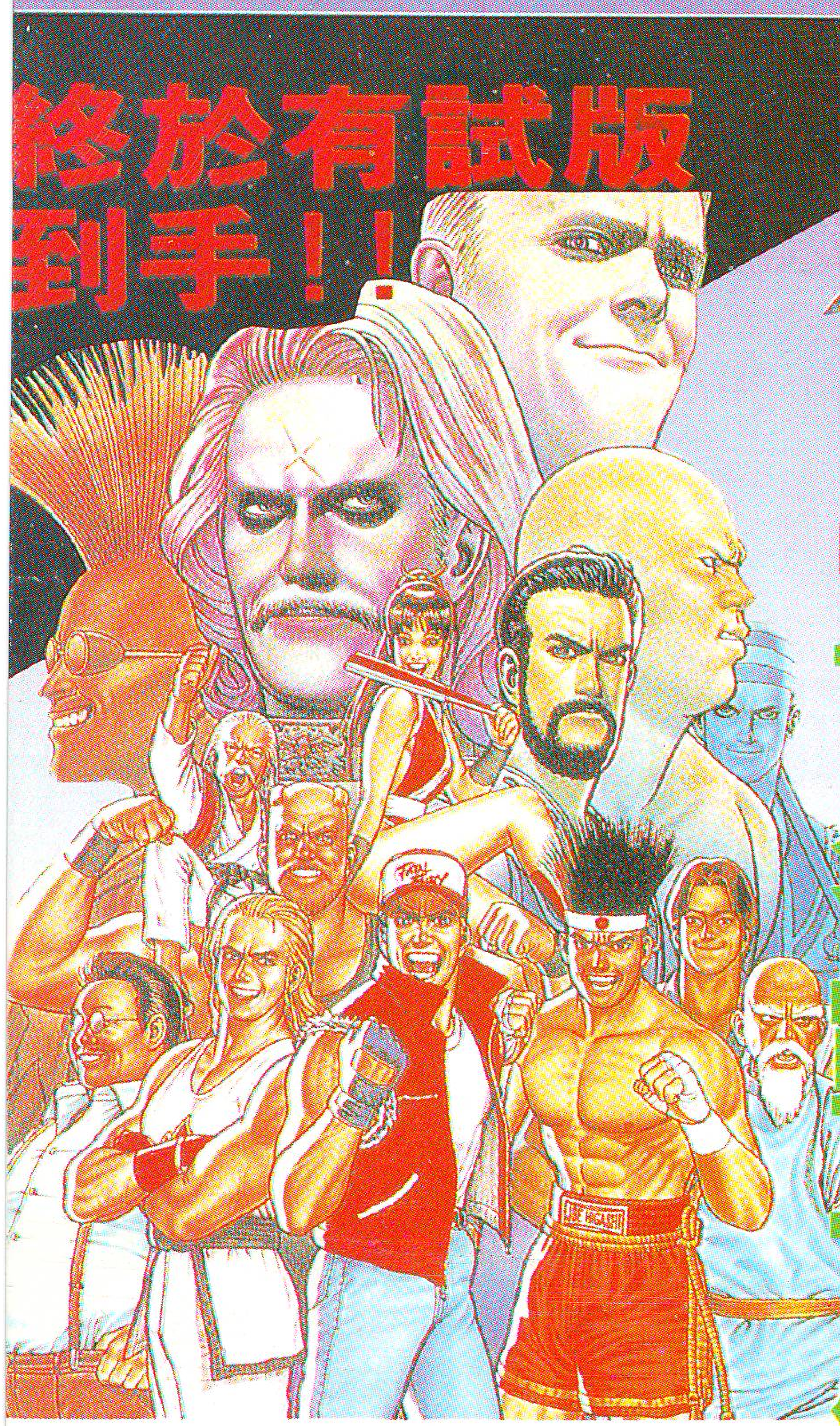




↑靈丸發功的瞬間動作。



↑超靈丸的威力果然不同凡響。



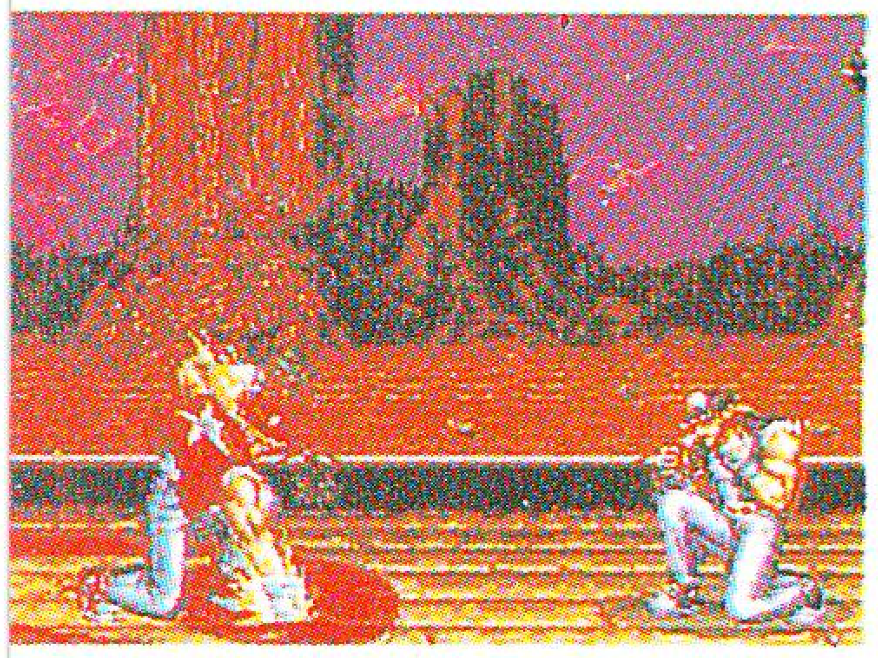
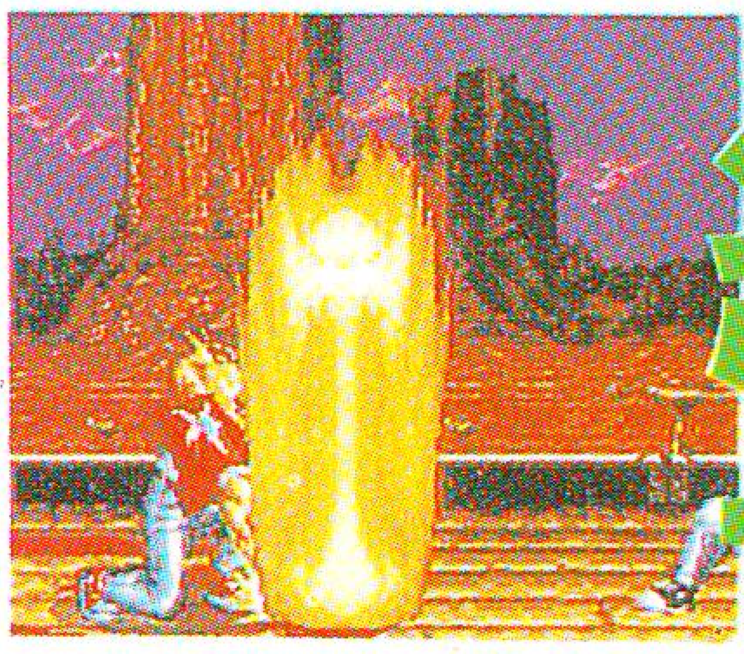
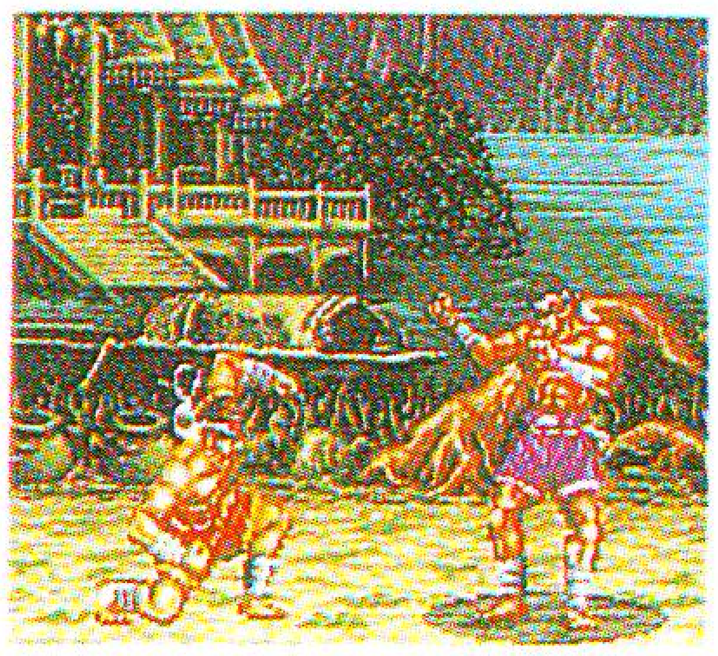
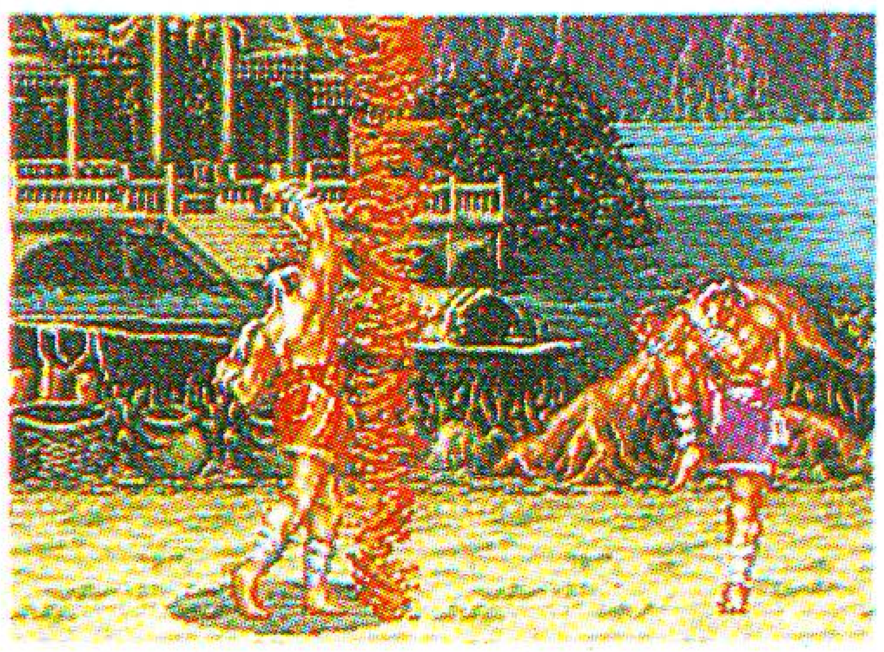
餓狼伝説 SPECIAL®

SFC	TAKARA	價格未定	預定夏天推出	ACT	32M	—

15名戰士們終於登場

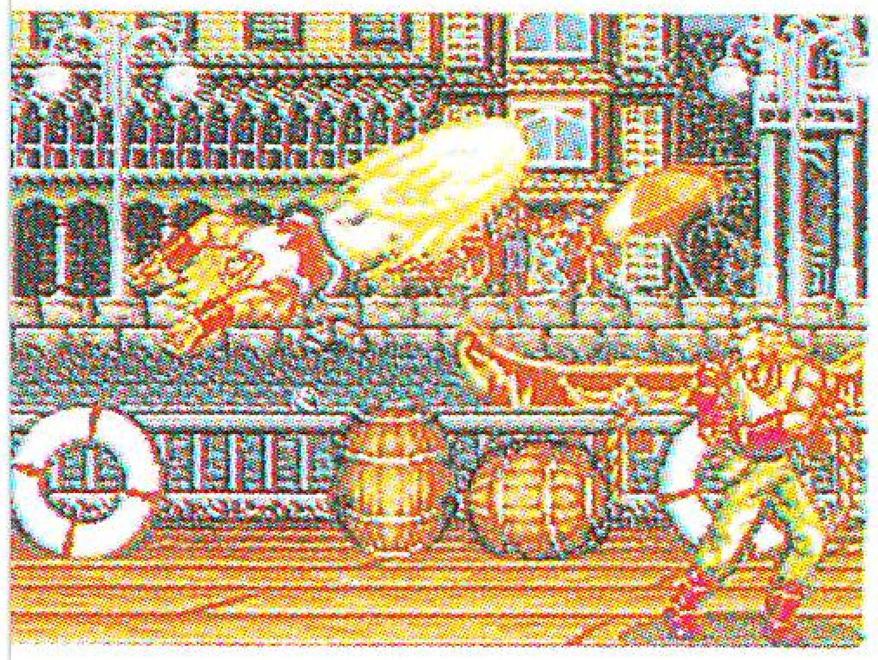
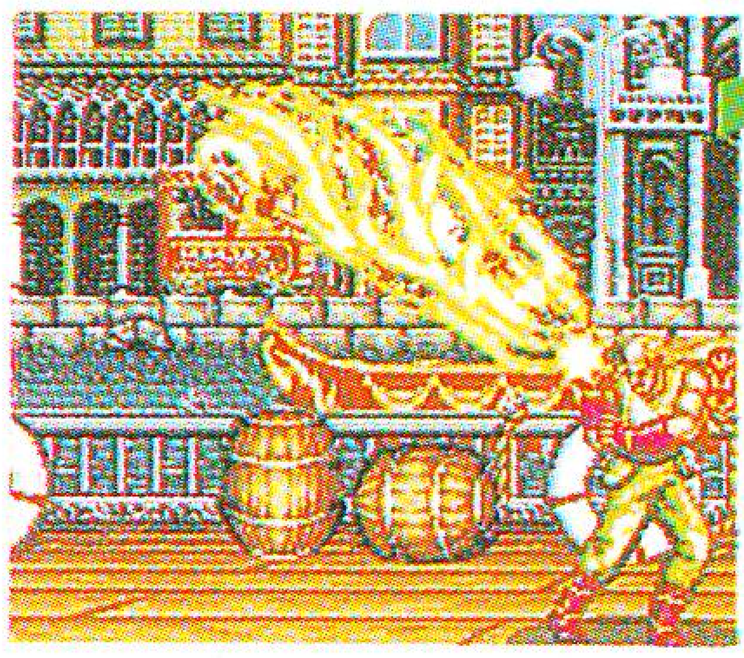
感覺很好
這個便是SPECIAL

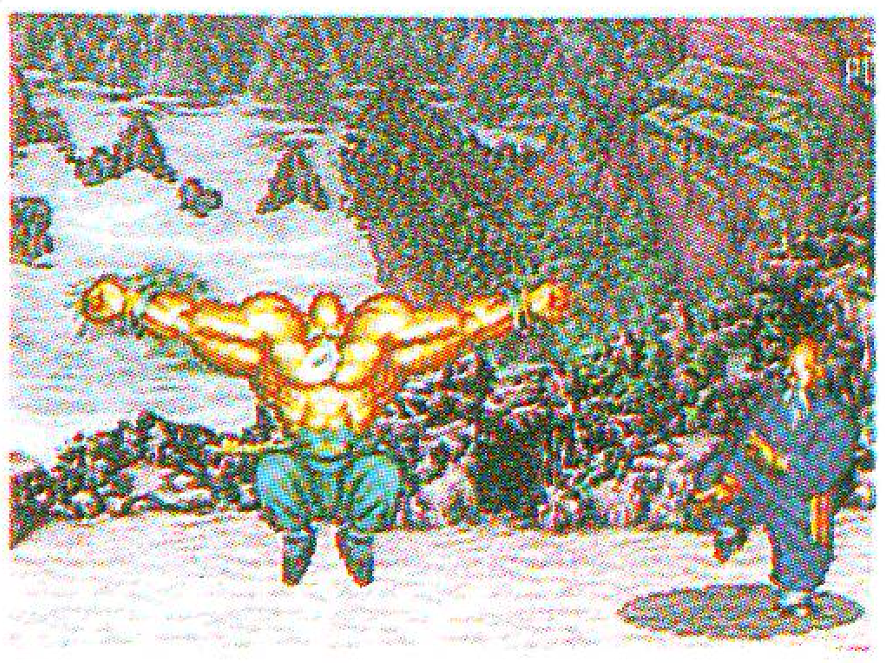
「餓狼傳説SPECIAL」終於現出它的真面目了。現時由於仍在開發中，不能肯定的説，但的確令人感到效果很好。前作的很多不滿到得到消除，SPECIAL版的特色亦很突出。今次我們會以和前作的變更點，看看「餓狼SPECIAL」的面貌。

「餓狼傳説SPECIAL」，是在街機中大受歡迎的格鬥遊戲。前作的「餓狼傳説2」在去年曾移植至SFC，相信有不少仍記得那熱潮。「SPECIAL」版的移植發表雖是在今年1月，但它順利的開發　　相信已可從這裏的照片中知道。

街機版中的「SPECIAL」，是先保留了「2」代中受好評的跳段攻擊，回避攻擊及超必殺技等。再加入了新的連續技系統來登場。是一個受到格鬥迷熱烈支持的遊戲。而SFC版則似乎會以將這街機版忠實移植為目標，大家期待吧。



二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证复印件，或者父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。
2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。
3. 尽量标出所有物品的价格。
4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

出让/征求

联　系　人：

联系电话：

邮编及地址：

Game

集中营

转售：SEGA 卡：街头四人组，激龟五代（价格面议），任天堂卡：四合一（顽皮狗，烈火一代，魂斗罗四人选，三目神童）

联系人：安邦

邮编：100005

电话：5233592，5135667

地址：北京东城区朝阳门内南小街大羊宜宾 33 号院 2 号楼 6 单元 403 室

求购：SEGA 卡：光明与黑暗Ⅱ，梦幻模拟战，苍狼与白鹿。超任卡：天舞三国志，勇者斗恶龙Ⅴ，信长的野望，大战略，英雄列传，孔雀王Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，凯撒大帝Ⅱ。PC：隋唐英雄传。

联系人：相辛

邮编：100052

电话：3045292 找 304 室

地址：北京宣武区自新路 1 号楼 304 室

求购：光明与黑暗Ⅱ，大战略，宇宙达人，美国职业篮球

转售：七龙珠外传，霸王的大陆

交换：现有世嘉卡：饿狼传说、魔王连狮子、格斗四人组、阿拉丁神灯、忍者武雷、鲛鲛鲛、光明与黑暗(Ⅰ)

联系人：郝晨

邮编：100034

电话：6064291

地址：北京白塔市锦什坊街 54 号 7 门 711 室

转售：世嘉机一台（原装），配有手柄，NBA 美国职业蓝球赛（SEGA 卡）

联系人：龚征

邮编：100021

电话：7785661－206

地址:北京朝阳区劲松二区214楼5门10号

求购:欧陆战线、格斗四人组

转售:森林保护神(9成新,价格面议)

联系人:王欢

邮编:100037

地址:北京西城区月坛北小街11楼2门4号

求购:勇者斗恶龙V,水浒传,真女神转生,吞食天地Ⅱ。

转售:任天堂737游戏机一部,四合一卡(激龟忍者传Ⅰ,怒Ⅲ,最终任务,松鼠大战),四合一卡(快打旋风Ⅱ,魔鬼总动员,烈火,冒险岛Ⅲ),八合一卡(魂斗罗Ⅰ,花式撞球,赤色要塞,绿色兵团,怒Ⅰ,荒野大镖客,沙罗曼蛇Ⅱ,1994),魂斗罗Ⅱ,二合一(七龙珠Ⅱ、Ⅲ),三国志Ⅱ——霸王的大陆,AV麻将。

联系人:曹伯东

邮编:100005

地址:北京市东城区西石槽胡同4号

转售:天津组装的SEGA机一台,格斗三人组、太平记,战斧Ⅲ(共800元),小霸王游戏机一台,三国志Ⅱ——霸王的大陆(共300元)。

联系人:梁鹏

邮编:100009

地址:北京联大化学工程学院。

求购:SEGA卡《究极虎》,《三国志列传》

联系人:徐鹏

邮编:100080

电话:2182965或2183064

地址:北京海淀区万泉路稻香园西里4楼

转售:松鼠大战、火之岛、希魔复活,三合一(忍者龟Ⅱ,双截龙Ⅲ,小魔女皮皮)

联系人:潘宏林

电话:7626688-6128

邮编:100015

地址:北京朝阳高家园4区6楼79号

求购:SEGA卡:三国志Ⅰ,三国志Ⅲ

转售:SEGA卡:西部枪战,鬼屋Ⅲ,小熊华斯比。

交换:SEGA卡:孔雀Ⅲ三合一

联系人:王威

电话:8515544-5121

邮编:100036

地址:北京海淀区北蔡公庄11号

交换:现有《月风魔法》(FC),SEGA卡:宇宙达人,飞龙,格斗四人组,梦幻模拟战

联系人:张竞夫

邮编:100077

地址:北京角东东里小区6楼606室

交换:飞龙拳,三合一(究极、魔法宝石、兰博Ⅱ)

联系人:梁瑞豪

邮编:526100

地址:广东省高要市南亭新邨5幢203房

求购:SEGA卡:七龙珠——天下比武会,麻雀。

转售:FC卡:九人街霸,七龙珠Ⅱ。

联系人:林松

邮编:100009

地址:北京西城区前海南沿3号

求购:SEGA机一台

交换:现有一台任天堂游戏机,双截龙Ⅱ,魔界村,三合一(魂斗罗五代,忍者神龟Ⅱ,冒险岛Ⅱ)

联系人:齐勇

邮编:100062

地址:北京崇文区广渠门内大街162号

转售:SEGA机一台,SEGA卡:索尼克Ⅱ,侏罗纪公园,孔雀五,天空魔战,魔法宝石,俄罗斯方块4合1,外星战将,战斗机(2in1),共1000元,任天堂卡:三国志Ⅰ、Ⅱ,二合一(七龙珠外传,武道会),圣斗士。

联系人:王锴

电话:5311690

邮编:200083

地址:上海市体育会路880弄18号101室

转售或交换:香蕉王子,黄金传说完结篇,革命英雄,松鼠大作战,魔鬼总动员。

联系人:李斯聪

电话:229264

邮编:521000

地址:广东省潮州市中山路同庆里3号

转售:西部枪战,勇士们,猫和老鼠,魂斗罗四代,饿狼传说Ⅱ,11in1(新西游记,洛克人,赤色要塞等),29in1(忍者龟Ⅱ,王子外传,新人类)

联系人:邹广智

电话:337368

邮编:517000

地址:广东省河源市新市区新风路十二区五巷八号

交换:PC磁盘各类三国,疯狂医院,文明,F15,波斯王子,夏日物语等;欲换中国之心,创世纪七代,X Wing。

联系人:丁天雄

邮编:200062

地址:上海华东师范大学9224号

转售:台湾产世嘉机一台,SEGA卡:三国志Ⅰ,大战略Ⅱ,大航海时代,

格斗三人组，乱世的霸者，信长的野望，太平记，2in1(三国志Ⅲ，超音鼠Ⅰ)，2in1(92世界杯，超级摩托车大赛。)

联系人：曲洋

电话：6895211

地址：北京复兴路83号西14楼甲门4号

转售：任天堂卡：2in1(七龙珠外传，七龙珠Ⅳ)。世嘉卡：格斗四人组，光明与黑暗Ⅱ(260元)，梦幻之星。新星小教授一台，超任(1000元)，磁盘机(1900元)，世嘉2(带制转1200元)，世嘉CD机，世嘉手掌机(价格都可面议)。

联系人：王彤彤

电话：6849029－448

邮编：100036

地址：北京海淀区万寿路28号33楼甲门11号。

求购：究极麻将，雀侦物语。

转售：SEGA卡：火枪英雄，格斗激龟(价格面议)。

联系人：陈东

电话：8861628

邮编：100043

地址：北京石景山区杨庄地铁宿舍7栋45号。

求购：光明与黑暗Ⅰ或Ⅱ

转售：任天堂游戏机一台，附卡二盘和游戏机键盘，价格便宜。

联系人：涂哲

电话：246725

邮编：330002

地址：江西省畜产进出口公司

求购：SEGA卡：三国志列传——乱世群英

转售：8位机卡：双截龙Ⅲ(原版)，超级32合一，双截龙Ⅲ，超级8合一。SEGA卡：双截龙Ⅱ，2in1(格斗3人组，快打拳头)，2in1(人兽格斗，双截龙Ⅱ)，2in1(日式快打，饿狼传说)。

交换：以一台SEGA的8兆磁碟机贴金500—600元交换一台16兆的磁碟机，质量须好。

联系人：叶建民

电话：3283041

邮编：200021

地址：上海济南路290号

转售：任天堂8位卡：63in1

交换：SEGA卡：超级忍Ⅱ

联系人：唐炯滢

电话：3770739

邮编：200010

地址：上海南市区梦花街186号

转售：双截龙Ⅰ，8人格斗，七龙珠Ⅳ，十六人快打。

交换：用3in1(北斗神拳Ⅱ，火箭人)，4in1(烈火，魔鬼汤姆，闪光侠，蝙蝠侠)交换忍者神龟Ⅲ，战斧Ⅱ，城市猎手。

联系人：齐亮

电话：9717667

邮编：201700

地址：上海青埔县青埔镇城东新村45号501室

求购：SEGA卡：超级忍Ⅱ。

转售：SEGA机一台，配件齐全，八成新，附卡一盘，价格面议。

联系人：张宽

电话：8878061－440

邮编：100043

地址：北京市石景山老山东里9栋23号

转售：SEGA机及小天才各一台。SEGA卡：战斧Ⅱ，忍，2in1(鲛鲛鲛，星外战将)，世界末日，战争之狼，麻将，2in1(足球、摩托车)，迅雷行动，鬼屋Ⅱ，沙漠风暴，台球，大赛车，西部牛仔，4in1(格斗三人组，佛佛传说，森林守护神、连狮子)。

交换：拳击王，三国演义，NBA蓝球，大战略。

联系人：贾利川

电话：126呼97549

邮编：100021

地址：北京朝阳区农光里二区七楼3号

求购：SEGA机一台，兆位驱动器，价格便宜，质量无损。水浒传，七龙珠Ⅱ，欧陆战线，大航海时代。

转售：8位任天堂卡：三国志(动作类)。

联系人：陈奕拯

电话：8361666

邮编：515041

地址：广东汕头市华侨中学高一(5)班

转售：SEGA卡：龙虎之拳

交换：忍者武雷传(SEGA)

联系人：谭肇锋

邮编：526020

地址：广东肇庆市大桥前沙街新三幢204室

转售：SEGA卡：光明力量Ⅱ，大航海时代

联系人：陈天

电话：3744039

邮编：200025

地址：上海黄坡南路710弄46号

求购：赌神，吞食天地，笑傲江湖，鬼屋3。

转售：4in1(霸王终结者，007警戒队，忍者龟王4代，宇宙格斗王)

交换：现有鸟人战队，TOM与JERRY，3in1(街头霸王Ⅱ，魂斗罗Ⅲ，激龟忍者Ⅲ)，4in1(魔城战将，BB战士，恐龙战队，地狱极乐丸)。

联系人：王聪

电话：0754－5741870

邮编：515834

地址：广东澄海莲下槐泽端本学校后南洋电器厂

责任编辑：达人

紧急通缉令

第四号

自九五年本刊邮局订阅发行

《电子游戏软件》自创刊始，得到各电玩友的厚爱与支持，致谢意。

本刊自95年改为月刊，每逢月中出版。为方便读者及时稳妥先睹为快，《电子游戏软件》自95年委托邮局发行。请记住邮发代号82—648，并于今年10月以后到当地邮局办理订阅手续。每期价格仍为4.50元，三个月13.50元，半年27元，全年54元。

请记住邮发代号82—648。

＜电子游戏软件＞订阅通知

94年订阅只能汇款到本刊 95年邮局或本刊都可。

＜电子游戏软件＞94年双月刊，预计出5期，每期4.50元。95年月刊，共12期，每期4.50元。

向本社订阅一律免收邮寄费及手续费。

如订阅可到邮局汇款至：北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》编辑部。邮编100009，电话404.1576

另：＜GAME集中营＞第1辑已售完。第二辑有少量存货。每册4.50元，订购办法同上。

怎么？不但可以换卡，价格还这么低！

便宜！只花2元钱就可玩到最新磁盘游戏！

有＜电子游戏软件＞介绍的各种游戏卡带！同时备有近百种世嘉卡，各种新型十六位游戏机、光碟机、各种游戏机附设，千余种游戏磁碟。攻略秘技、换卡、维修等业务。

精博电子娱乐，电玩迷的朋友！！！

门市地址：水晶空调电子商店。（111路电车崇文门总站左侧，崇文门菜市场对面。

联系人：刘军　　电话：702.1883

BP：5220008—9808

没钱也能玩超任、世嘉

出租游戏机、游戏卡、换卡

北京西艾商行为游戏机专营店，批发、零售各类游戏机（超任、世嘉、八位机），世嘉游戏卡100多种，及附件。并提供租机（超任30元/天，世嘉15元/天），租卡（世嘉5元/天），换卡（手续费10元/盘）等多项服务。

我们的业务其实只有一项：为广大闯关族服务！

北京西艾商行

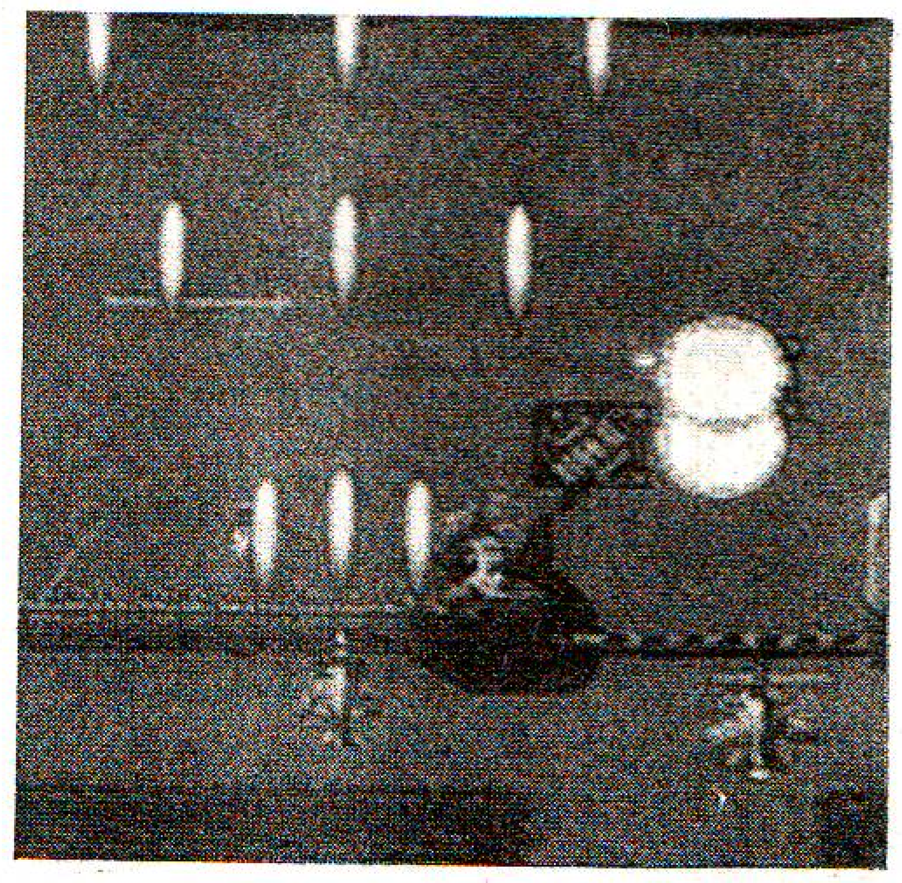
地址：海淀区中关村南路甲1号—3号（海中市场对面）　电话：2562211-2188

联系人：吕京有　BP：126呼89635

4911166呼13177

长空斗士 AREO FIGHTERS

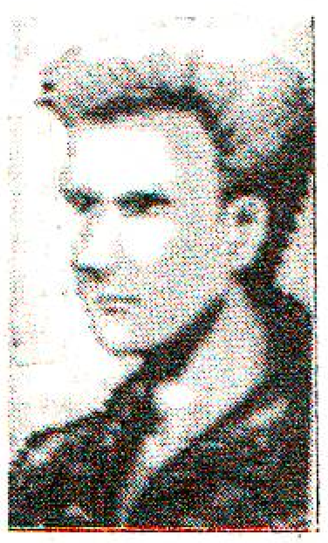
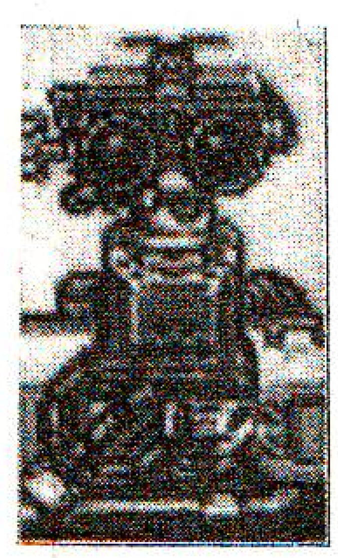
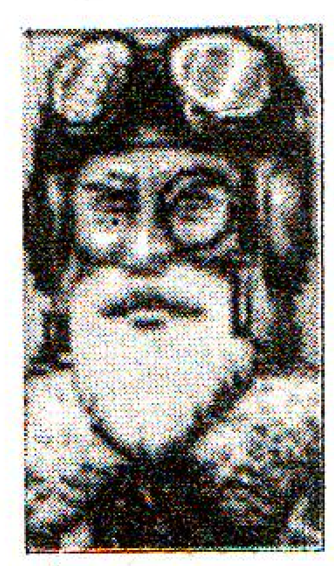
文/胡悦



大约在两年以前，机铺中开始盛行由 VIDEO SYSTEM 公司制作的空战游戏《长空斗士》，由于游戏中可以选择四个国家的战机，因此通常我们把这部游戏称为“四国战机”。

众所周知，射击游戏并无什么必胜之法，重要的是你控制得好，还要有拼搏的热情。“四国战机”正是这样一部优秀的作品，以至吸引无数机迷，并在机铺中长盛不衰，对于这一点，往下看你会有所了解的。

当今最优秀的战机任你挑选

美　国	日　本	瑞　典	英　国
 布赖特·嘉顿(KEATON)：驾驶 F－18 不停飞到世界各地镇压示威政变。作为多用途战机的 F－18 虽然火力并不十分猛，但弹药持续时间长，并且很灵活。	 绯炎(HIEN)：装束类似忍者一族，并且是名女忍者，就连座机 FSX 的武器都很象忍者的飞镖。FSX 继承了 F－16 的机动灵活，还可以发射追踪导弹。	 罗夫(KOHFUL)：为了证明自己是最好的，驾驶着心爱的 AJ－37 加入战斗。他的战机有极强的火力，以及不错的机动性，弹药持续时间也较长。	 威廉(VILLIAM)：为了解救被劫的未婚妻而战斗。驾驶着火力极强的 AV－8，而且弹药持续时间也很长，只是速度慢一些。
 基斯(KEITH)：与队长嘉顿一样为了镇压示威政变而战。驾驶着世界上最先进的战机 F－14，拥有强大的火力，擅长导弹攻击，速度十分快。	 真尾织子(MAO)：又一位日本的女战士，本可以升任司令的，但又驾起 F－15 参加了战斗。这是一种火力及机动性十分出色的战机，但弹药总是不够用。	 荻比(TEE－BEE)：自认是世界上最强的机器人，这样就驾驶着 JAS－39 同其他人一争高低。但是火力及机动性要差一些，但它的自信可战胜一切。	 劳得·怀特(LOAD WHITE)：这位白须老者是秘密救伤队长，驾驶着火力不很强的 IDS，速度正如他一样不很快，不过弹药持续时间很长。

令人激动的 POWER UP

这个游戏最诱人之处莫过于它那强大的火力系统，只需要经过三次 POWER UP，武器即可达到顶峰。在你强大的火力下，敌人纷纷被消灭，如果你熟练运用它们，敌人的还击显得微不足道。不过当满枪后，不久火力会自动降一级，不同的飞机弹药持续时间长短不同，虽然减一级之后会再减，但还是满枪为好。

灵活多变的版面令玩者常新

整个游戏共有八版，但实际上只需打通七版即可打通。因为游戏的前四版根据所选用的战机不同会自动减掉其中一版，另外三版顺序则随机排定，所以这个游戏有常玩常新的感觉。后四版的顺序是固定的，那么请

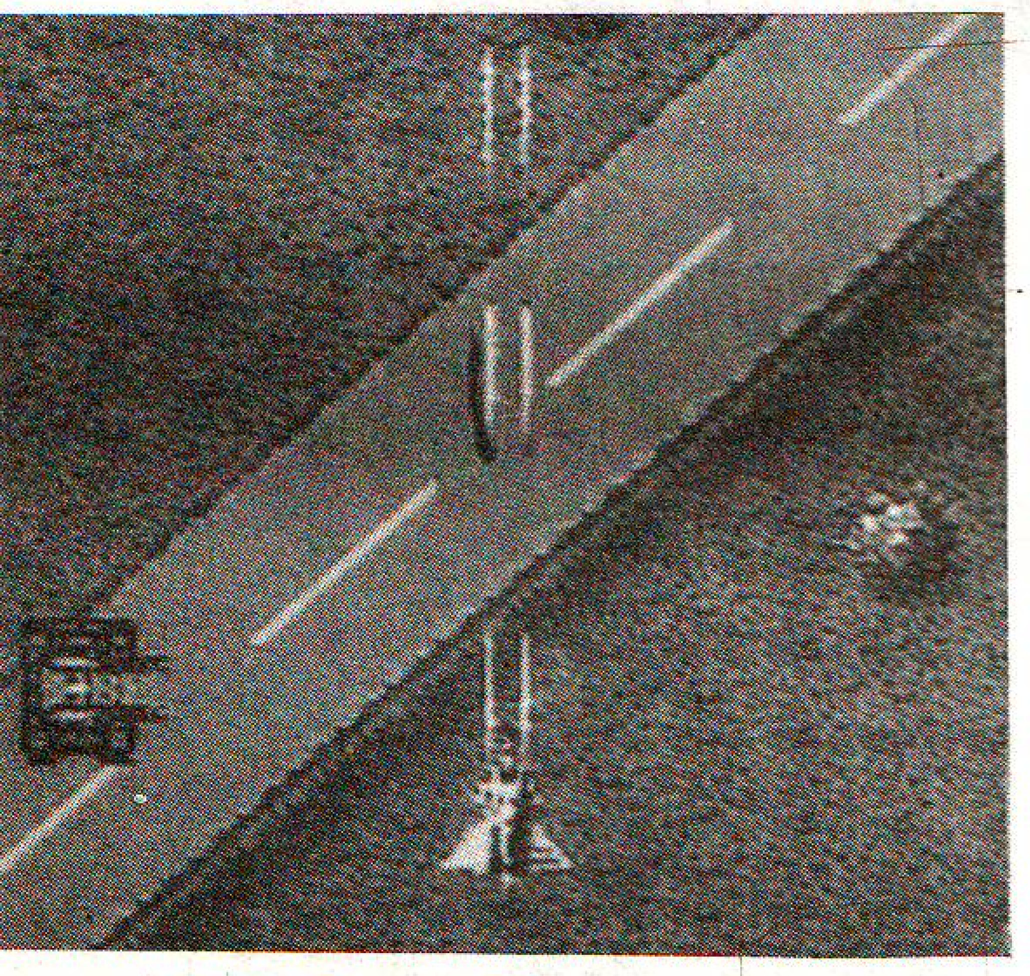
COME ON!

第一版　日本

一开始就会看到高楼林立，马路上瘫痪的交通。在这里你可以充分发泄一下破坏欲，高楼、汽车统统把它们扫平。不时飞来的敌机没什么威胁，但要注意突然出现的飞机射击快速的流弹。一幢大楼挡住去路，突然从楼中间射来一束激光，若不躲开必死无疑。要注意高楼是可以摧毁的。左边的藏着炸弹，右边的藏着加枪。随着激光而来的是敌人的巨大飞行物，它不断发射子弹，但只要在其正下方一直射击，很容易击毁它。但是要注意它打开机仓盖后发射的激光柱。

第二版　瑞典

这版有许多来自空中的敌人，但地面上的炮台堡垒也不容忽视。地堡打掉后有钱财可取得加分，切忌贪多，否则嚼不烂。到达岸边时出现敌大型基地，但只要你在中间稍偏的地方猛打即可摧毁它。不要得意，机关一开，敌地下基地露出来了，要在它还没有攻击你之前干掉左右的大炮台，剩下的小炮台虽然发射密集的子弹，但只要没有了大炮台，摧毁它们还是不难的。



第三版　美国

从都市飞到海洋上，空中的敌人威胁不大，可怕的是潜水艇。一定要尽快消灭它们，否则你就会知道疲于奔命的滋味了。关底是战列舰“新泽西”号。首先要集中火力干掉它的主炮，随着接近敌舰，它的进攻愈加疯狂，无数舰炮对空发射，并且还有对空导弹，这时是没必要节约炸弹的，留得青山在，不怕没柴烧嘛！

第四版　苏联

这一版主要敌人来自地面。成群的坦克和炮台向你进攻，消灭它们并不费力。地面上的建筑摧毁后会有宝物和藏在下面的坦克，一定要小心。还有就是苏联的防空系统世界一流，他们在此设置了奇招一飞房顶，十分讨厌。关尾是一架巨型轰炸机，它发射子弹的速度非常快，但你若是跟在敌机正后方稍偏一些的地方就容易避过子弹。过这一版低速飞机较为吃力。

第五版　中东

真正的较量刚刚开始。一上来就有一架武装直升机挡住去路，它从左向右进行扫射，不易对付。刚消灭它地面上掩体突然打开，坦克群用高炮对你扫射，十分头疼。接近关底时，左右各一炮楼内有宝物，左为炸弹，右为加枪，同时它们会对你进行扫射，一定要干掉它们得到宝物。关尾是一辆巨型坦克，它的密集炮弹真叫满天飞，但是比较有规律，所以只要细心就可打败它。

第六版　海上



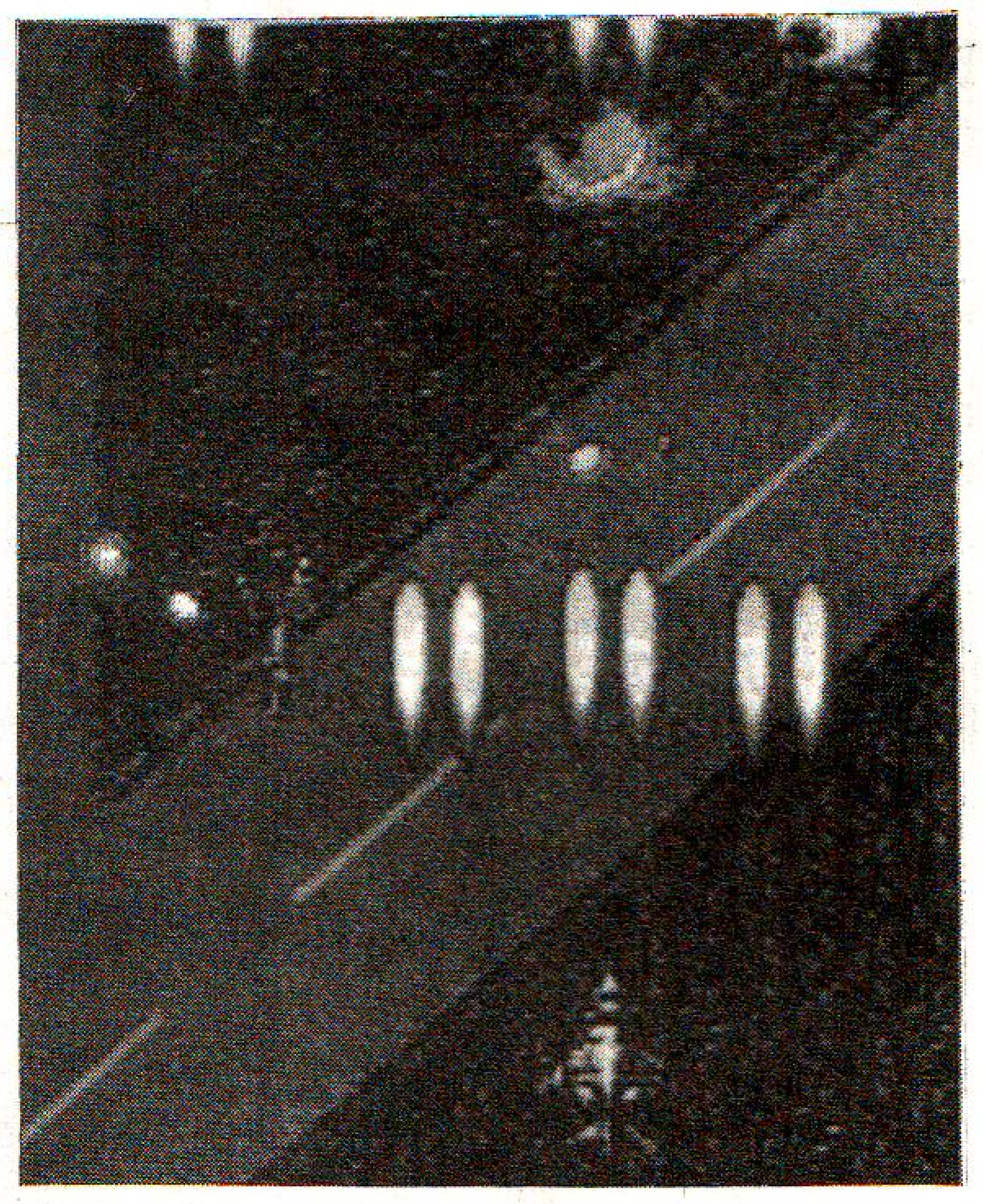
这一版中一开始就有许多大小舰艇向你进攻。半途还会有从母舰上起飞的飞机向你袭击。由于子弹射速快，要十分小心，切记不要太靠前。关尾为一登陆艇，它一会儿上，一会儿下，并用射速很高的炮弹向你射击，你一定不能吝惜炸弹，否则就要藏身鱼腹了。

第七版　空中

你驾机不断爬升，途中敌钢铁基地的每一处都将给你致命的打击。武装直升机再次出现，还有坦克配合，真可谓空地一体战。钢铁基地中藏有宝物一定要取得，因为这是取宝物最后的机会，这对于今后的战斗至关重要。关尾是两架黑色飞机，费话少说，最好来个大放焰火——扔炸弹，这样才能保住全枪过关。当然一些“多金小爷”则不必担心。

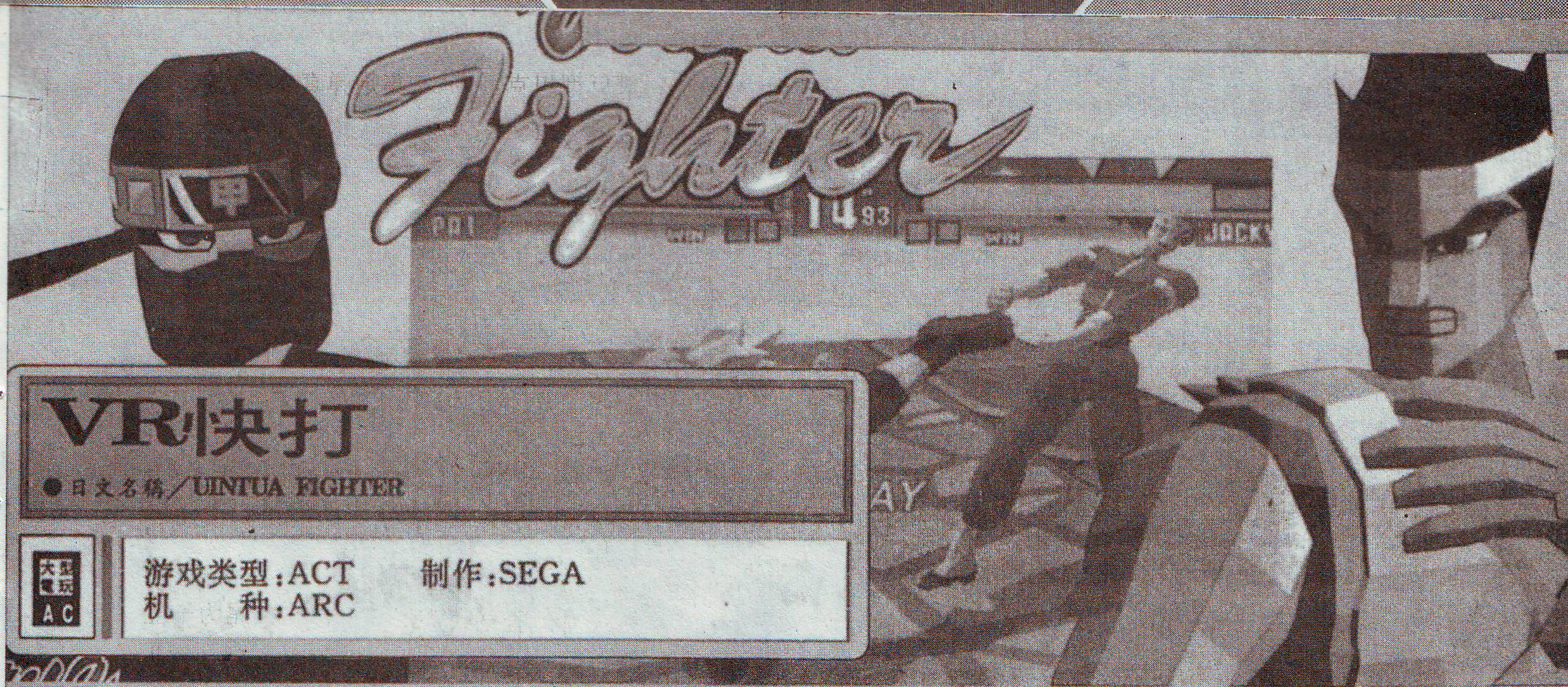
第八版　太空

钢铁基地快到尽头了，许多不明飞行物向你袭来，一定要扫平它们，否则后果不堪设想，全枪没了，好不容易攒的炸弹没了，痛苦哇！你终于来到了钢铁基地尽头，敌头目想乘火箭溜走，不能放过他，虽然打败这个家伙十分困难，但终于被你摧毁了。这时真正的头目出现了，它是什么呢？有时是骷髅，有时是猩猩，不管是谁，直冲上去，用你那不怕死的精神，再加上把自己脂肪耗掉的愿望，使劲打，使劲敲！哈哈，打通了！



至于结局吗？每人不同，那么选一架喜爱的战机去战斗吧！

责任编辑　邱兆龙



VR快打

●日文名稱/UINTUA FIGHTER

大型電玩 AC

游戏类型:ACT　　制作:SEGA
机　　种:ARC

今夏最受歡迎的VR系列堂堂登場!





此款遊戲推出到現在也有一段時間了，但是其本身的媚力卻一天比一天的提升。居然還有專門爲VR快打所成立的研究小組。由此可見VR快打已經在電玩界中有相當不錯的地位了，在此也希望有更多的人支持它，另外還沒體驗過的人更要敢快去學習它。

基本技巧一定要非常熟練

上段拳	中段踢	壓制(對手倒下)
P	↘+K	↑+P
下段拳	掃腳	拋投技
↓+P	↓+K	P+G
肘擊	小跳踢	連環技
→+PG	↑K	PPPK
上段撞擊	大跳踢	反制技(對地)
↑+PG	↗+K	GGG
上段踢	膝擊	反制技(對地)
K	→+K	KKK
下段踢	後倒踢(跳躍狀態)	快進　急退
↓+K	←+K	→→　←←

結城晶與八極拳



在VR快打中所要特別解說的就是使用八極拳的結城晶。這位角色可以說是所有人中最強的對手，本身的招式破壞力強且防禦力極高。其鐵山靠速度，力道屈屈一指。



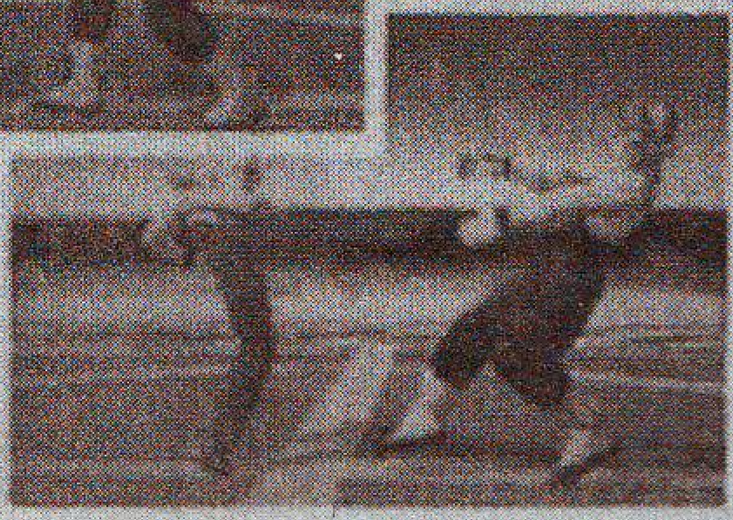
↑心意把!



↑最強的結城晶。



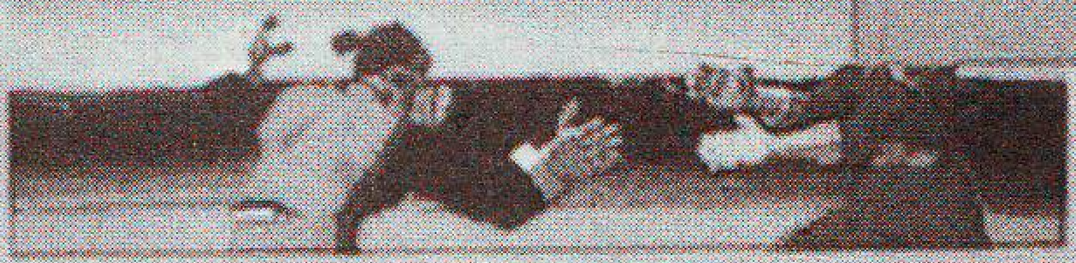
←↓連環技的威力也相當大。

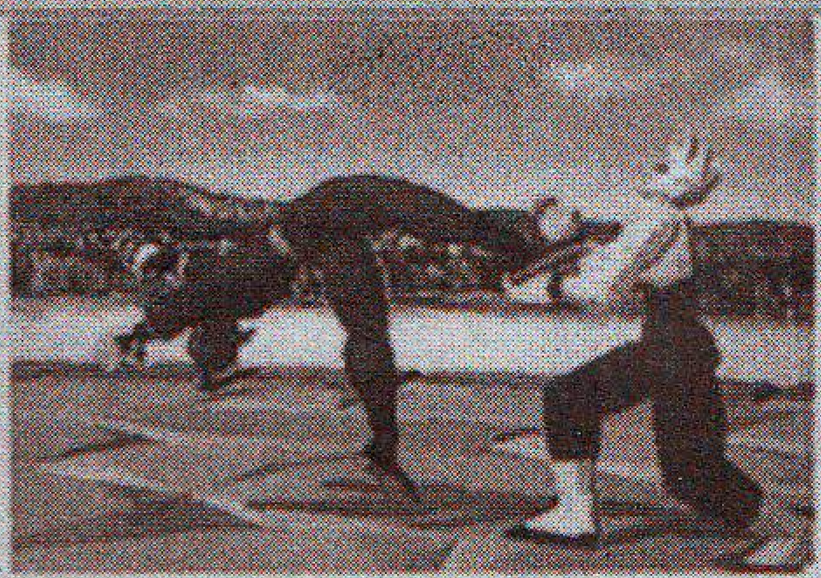




↑拋投技!

※P-拳擊/K-腳踢/G-防禦/←-長/←-短





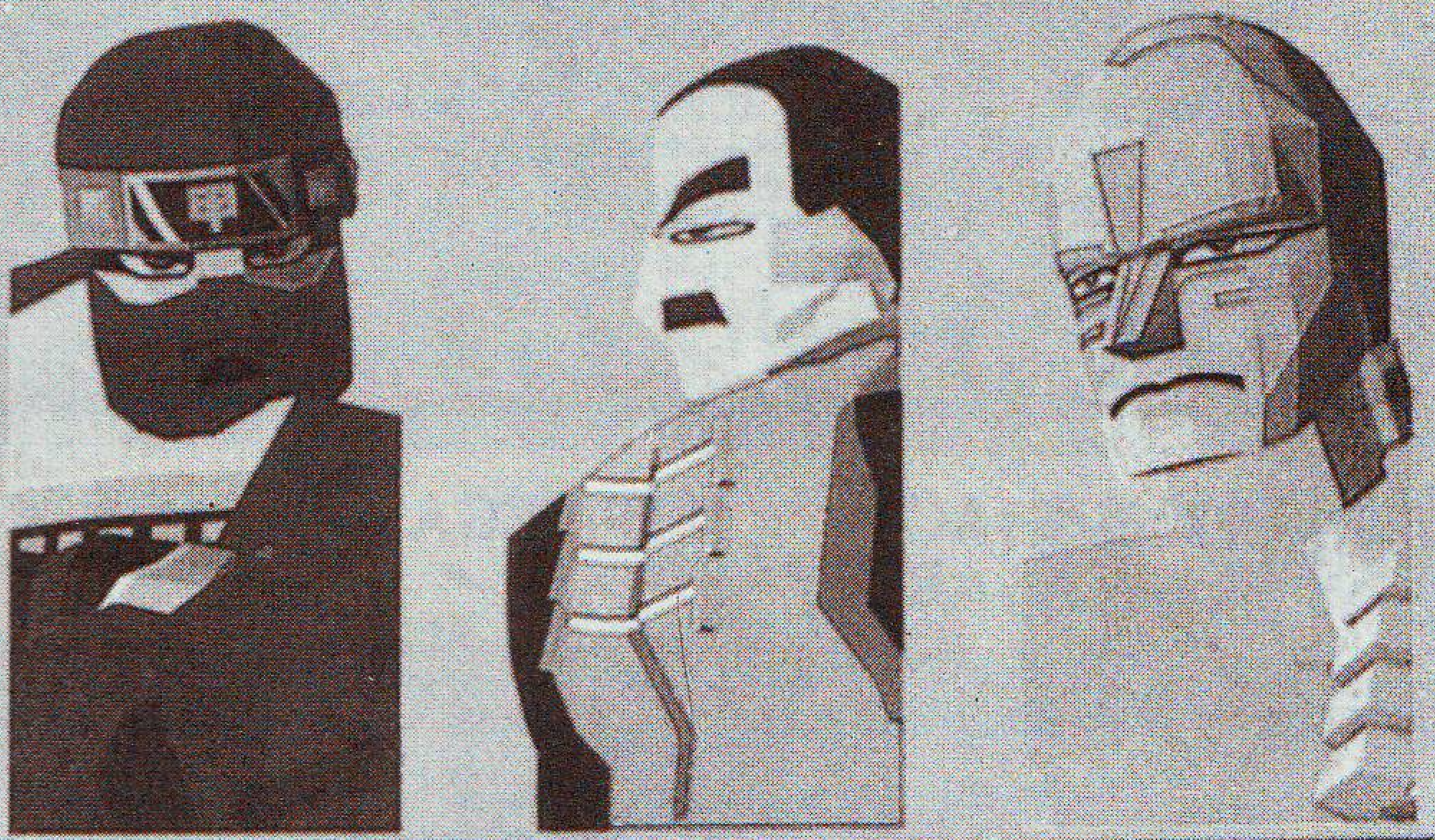


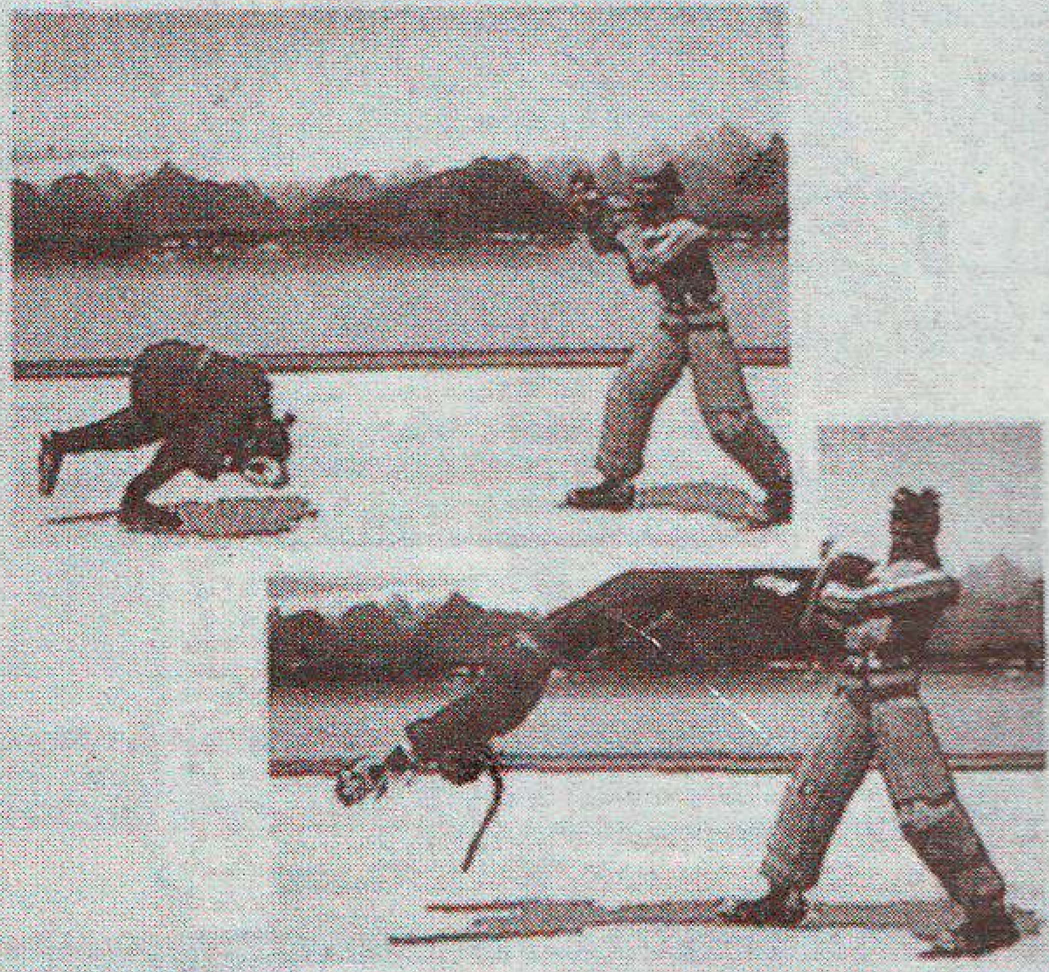
四位必殺技徹底大公開!!



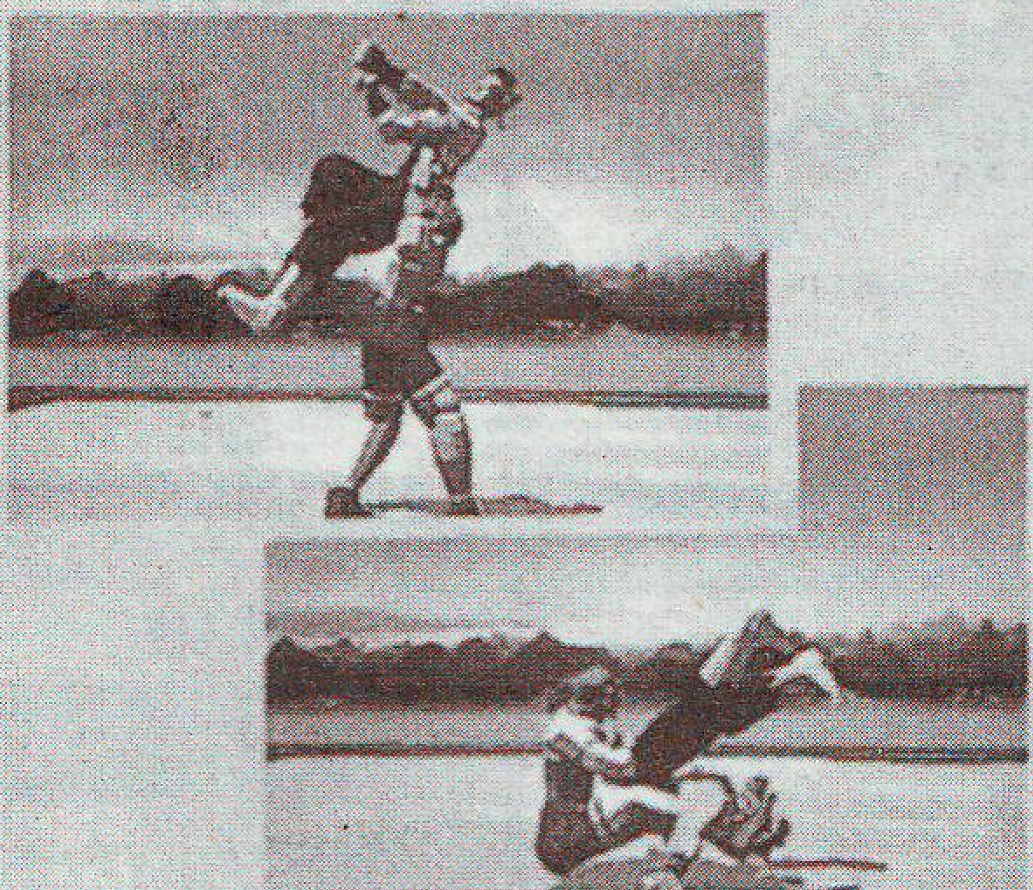


由於要收集角色的衆多必殺技，所以刊出的時間比較慢，盡請原量。另外在此向讀者報告前4人的隱藏必殺技。招招皆具威力而且可不是普通的厲害喔。多多學習吧！讓所有的對手完全屈服在您的必殺技之下。加油！！

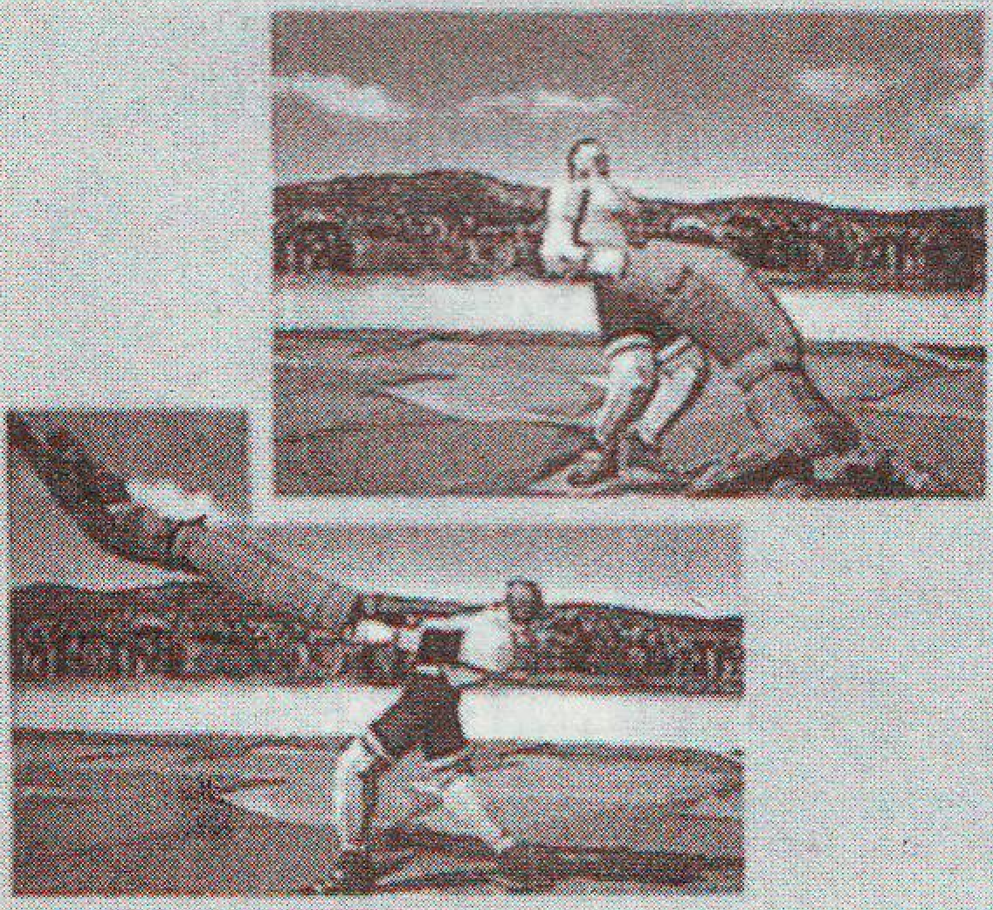




↑雷龍飛翔腳！



↑腸門森炸！

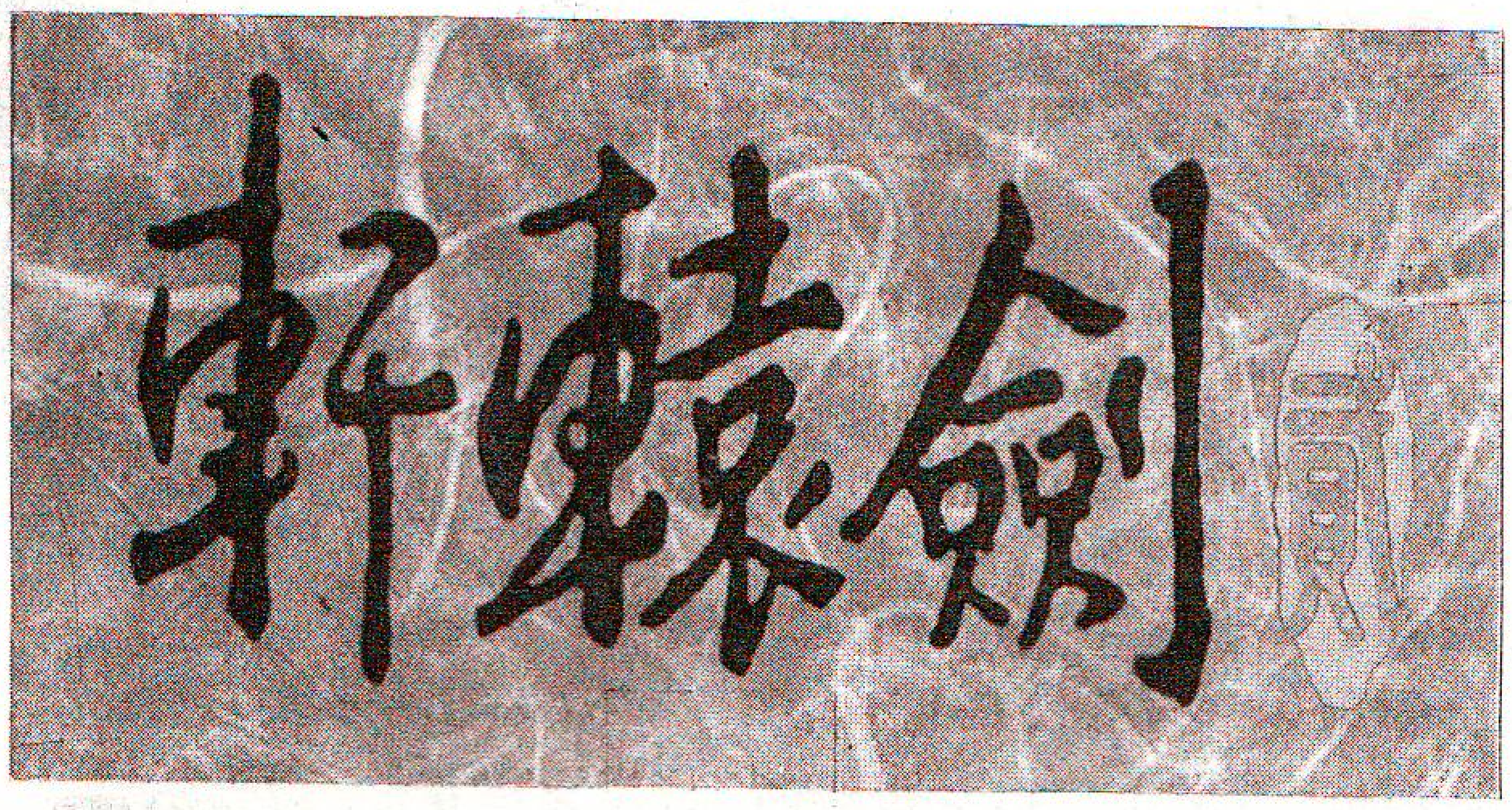


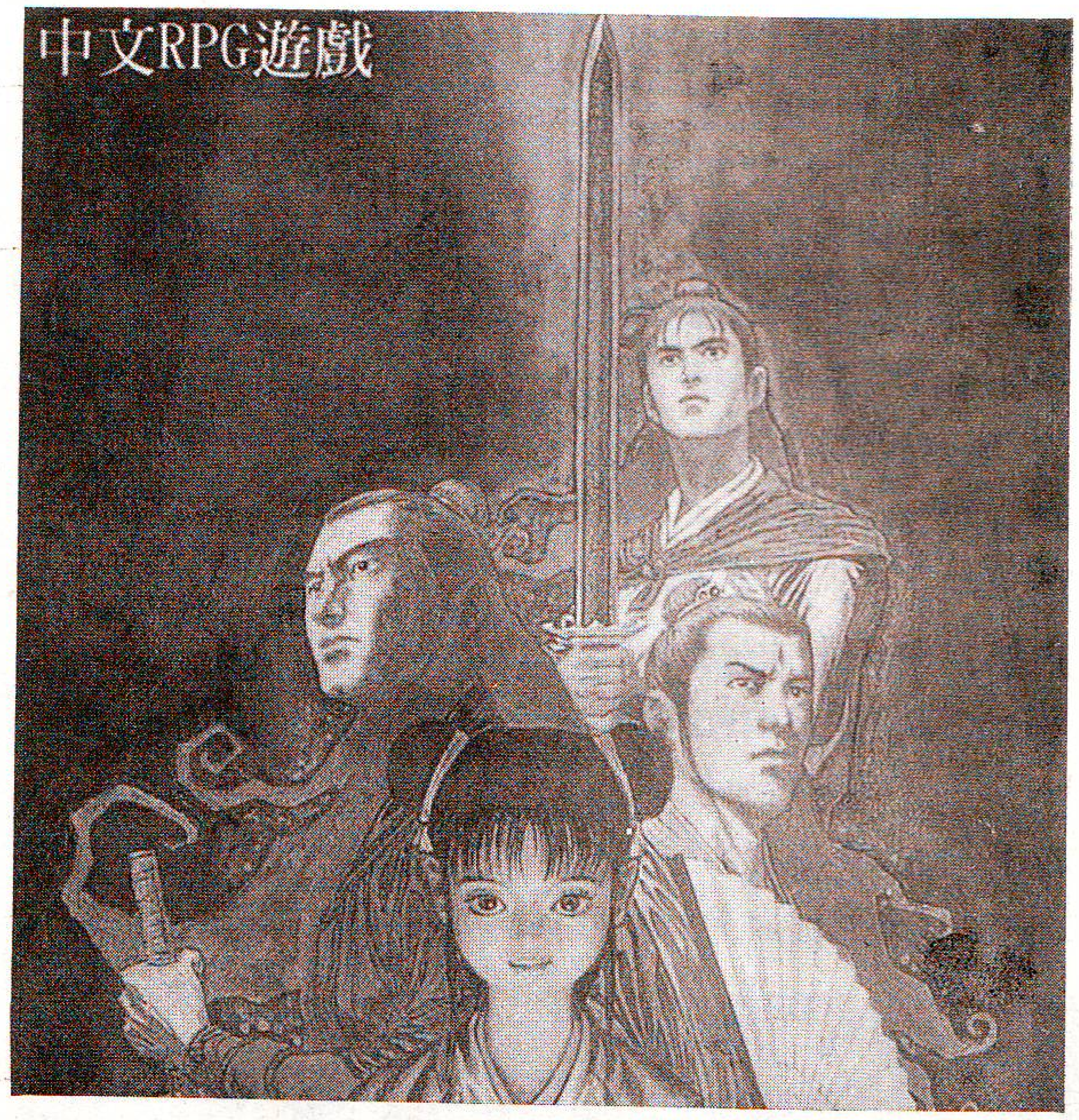
↑迴轉拋投！

結城晶 AKIRA	影丸 KAGE	陳洛 LAW	伍爾夫 WOLF
連環蹴 →→K	後轉地擋腳 →↘↓↙←K	燕旋蹴(跳躍狀態) K+G	威力衝擊(接近對手) →P
裡門頂肘 →→P	刀霞(接近對手) P+K+G	虎腳背轉 ↖K	石斧衝擊 →→P
猛虎硬爬山 ↓→P	旋蹴(跳躍狀態) K+G	連環轉身掃腳 PPP↓K	雙手翻摔(對手蹲下) ↙P+K+G
倒身掖腿(接近對手) ←P	肘打 →P	柳車旋轉(接近對手) ←P	肩擊 ←→P
上步頂肘 →P	浮身膝蹴 ↓→K	肘擊 →P	頭骨碎擊 →P
搶下炮(對手倒下) ↘P	旋風蹴 ←←K	腿登裡旋腳(落地時) K	垂直勾拳 ↘P
心意把(接近對手) ↙→P	烈掌腳 PPK	雙拳旋風腿 PPK	橫掃蹴 →K
鐵山靠 ←→→P+K	散彈裡蹴 PPPK	連環背轉腳 PPP↖K	腸門森炸 ↘↘P+K
裡鐵 ↓↙←P+K	散彈風神腳 PPP↖K	烈火虎尖腳 ↗+K	迴轉拋投 ←↙↓↘→+P
	雷龍飛翔腳 →→P+K+G	連拳旋風牙 PK+G	
		連拳燕旋蹴 P↓K+G	
		連掌旋風牙 ↘PK+G	
		連掌燕旋蹴 ↘P↓K+G	

※P－拳擊／K－腳踢／G－防禦／←－長／←－短

中文强片
陪你渡过盛夏的活力时光
精心杰作
让你舒展舍我其谁的雄心壮志





文/“软体动物”汪寅

一、大宇资讯

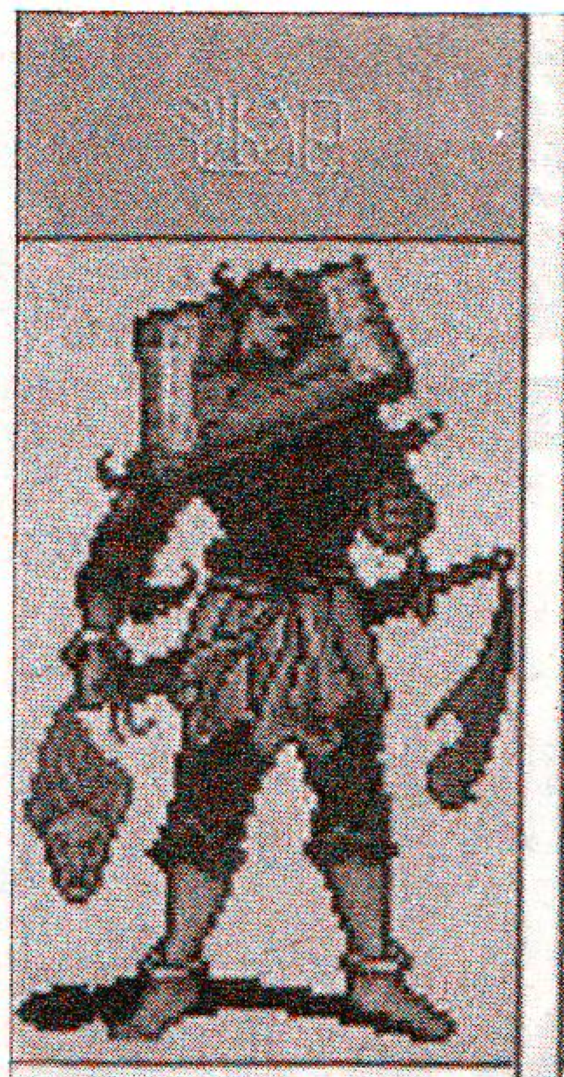
一年半前，曾经有一套游戏大红大紫到了无人不知的地步，这就是《大富翁》。这是大宇的一部早期作品。从那时起，我才知道大宇资讯。但当时本人自命不凡，只玩RPG、SLG，对《大富翁》这样的休闲玩具不放在眼中，自然大宇也未引起我的注意。直到几个月后，大宇的《失落的封印》、《魔道子》才使我对大宇刮目相看。时至今日，大宇的“蜀山奇侠系列”(此名系笔者杜撰，原因后面说明)，更使人们感到大宇已成为数一数二的资讯企业，水平与软体世界也不相上下。

大宇的特点在于，它从来不代理国外的游戏，所有产品皆为自己制作，这点实在值得称赞。最近推出的《轩辕剑Ⅱ》，即将发行的《妖魔道》和开发中的《剑仙奇侠传》都是充满古风，以蜀山奇侠为主角的RPG，音乐、美工、剧情的手法之高明，令人惊叹。

二、《轩Ⅱ》丰富的剧情

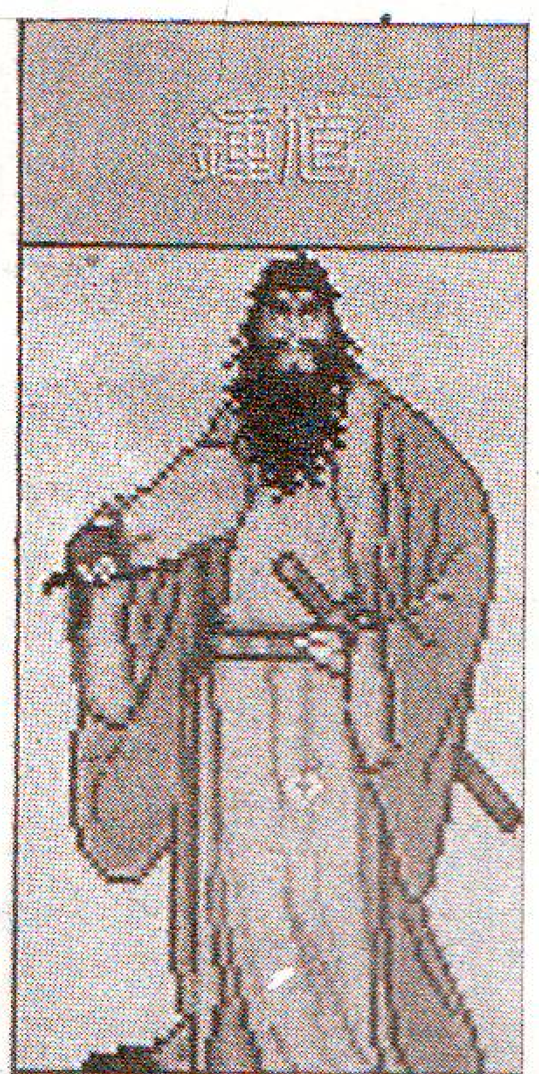
《轩Ⅰ》是大宇的DOMO小组的处女作，纯属尝试，游戏短的出奇，(本人半小时爆机)水平之低实在让人大跌眼镜。《轩Ⅱ》实际是接读《轩Ⅰ》的，不过已有了天壤之别，如果告诉你终结者T2029是北京猿人的儿子不知你怎么想，反正《轩Ⅰ》与《轩Ⅱ》之间的差别就这么大(有点夸张)。

《轩Ⅱ》叙述的是自十七年前(哪年的十七年前？不知道)的人魔大战后，人类与妖魔彼此相安无事。然而好景不长，人类出现了一个从轩辕剑侠为膜拜对象的帮派——轩辕帮。该帮继承了轩辕剑侠毕生斩妖伏魔的誓愿，见妖就斩，见魔就砍，因此打破了人魔势力的均衡，妖魔生存空间大受威胁。此时一位自称“恶神”的妖魔为了维护人魔均势挺身而出，“他”的出现，也给大地带来了一些前所未见，凶猛残暴的妖魔与妖兽。“恶神”聚啸于火焰山，与人类轩辕帮形成对立局面。主角何然(已不是“倩女幽魂”中的宁彩臣，燕赤霞和聂小倩，名字亦可自己起)与年轻黑衣侠——杨坤硕，美丽的小姑娘——江如红，为追查人魔大战经过，寻找江如红身世，结伴同行，共闯江湖。故事除了上面的主线，还插有一些支线，可以得到一些利器或学会一些招式及故事发展必需之物品。可以说《轩Ⅱ》是个典型的行侠仗义，人魔抗争的RPG，但并没有落入俗套。

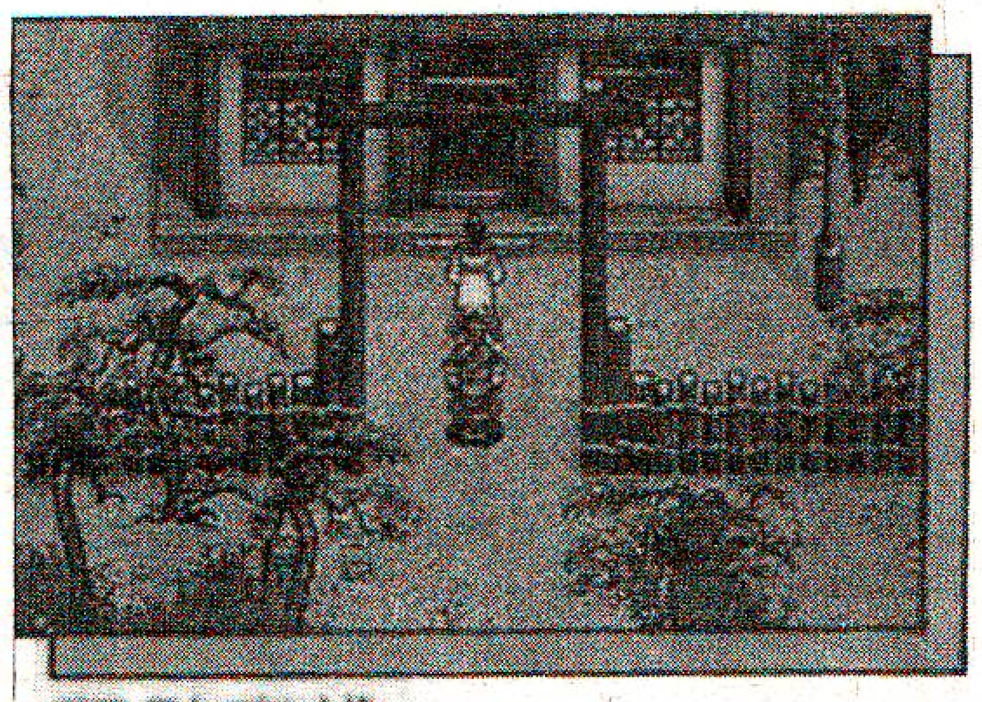

被捉到不服審判，而私自潛逃的兇徒


擁有神通的女俠，以除魔衛道爲己任


神使是崑崙仙境的傳令人，有多位輪値


原名終葵，爲古人驅鬼的神衹

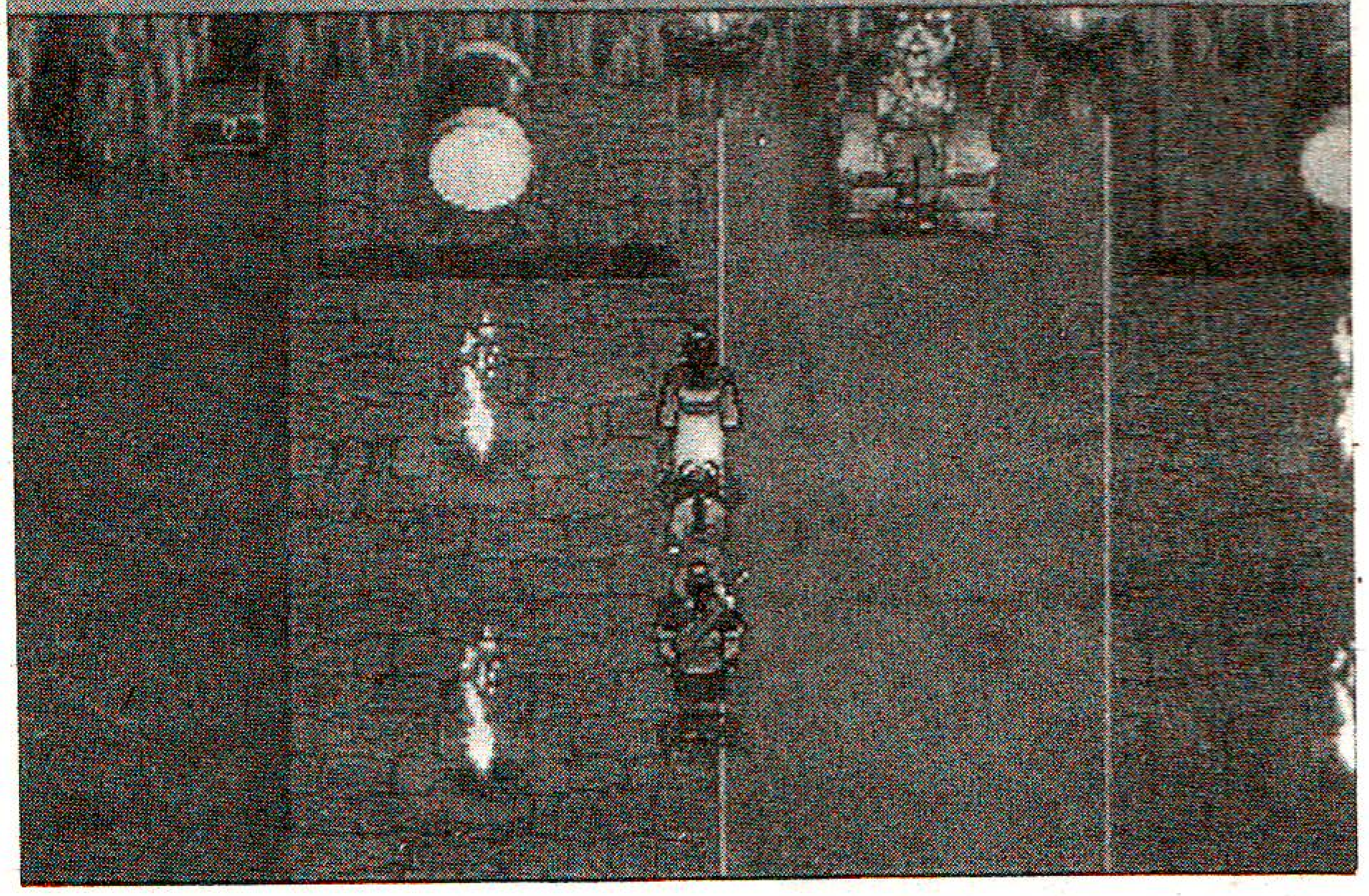
三、简便的操作



野外客栈

《轩Ⅱ》容量12MB，286以上机型，640K内存（上期“游戏新闻眼”介绍需2MB内存，系本人错误，原因后叙）支持多种音效卡。传统（日本式RPG）指令菜单通常为竖条或横条排列。现在许多公司制作的RPG指令向美式RPG学习，采用图标，但界面仍是日式（美式RPG界面通常为第一人称视觉，或干脆全由鼠标代管），如长重的《江湖外传》，精讯的《乱世伏魔录》等等。《轩Ⅱ》仍采用文字指令，但是十字型排列，比较特殊（其实挺别扭的），ENTER或SPACEBAR可执行指

野熊寨



令和对话，↑↓←→可选择和行走，Ctrl可撤销指令。行中指令有天书、奇术、物品、状态四项，战斗中指令有攻击、奇术、物品、行动四项。由于是中文指令，加上操作方法一目了然，在此就不详细介绍每条指令了（全写出来真的很累）。但指令中的特色必须讲一下。首先，游戏中所有数字都是用“一、二、三、四……”表示，让人感觉怪怪的。但细一想，那个朝代的人如果看到满街的“1、2、3、4”那感觉才真是怪怪的，这也算是符合实际的设计。其次，物品栏和法术栏的设计都很照顾玩家。物品栏中，每件物品都有大幅图样，除使用丢弃外，还有“说明”一项指令，这样就不会用错物品了。法术栏，行走中法术和战斗中法术被用颜色区分 开来，并且，也有说明指令。这么简单的操作，绝不会酿成让玩家后悔，死亡或白花钱的错误（除非你大脑……）。

四、多姿多彩的旅行世界

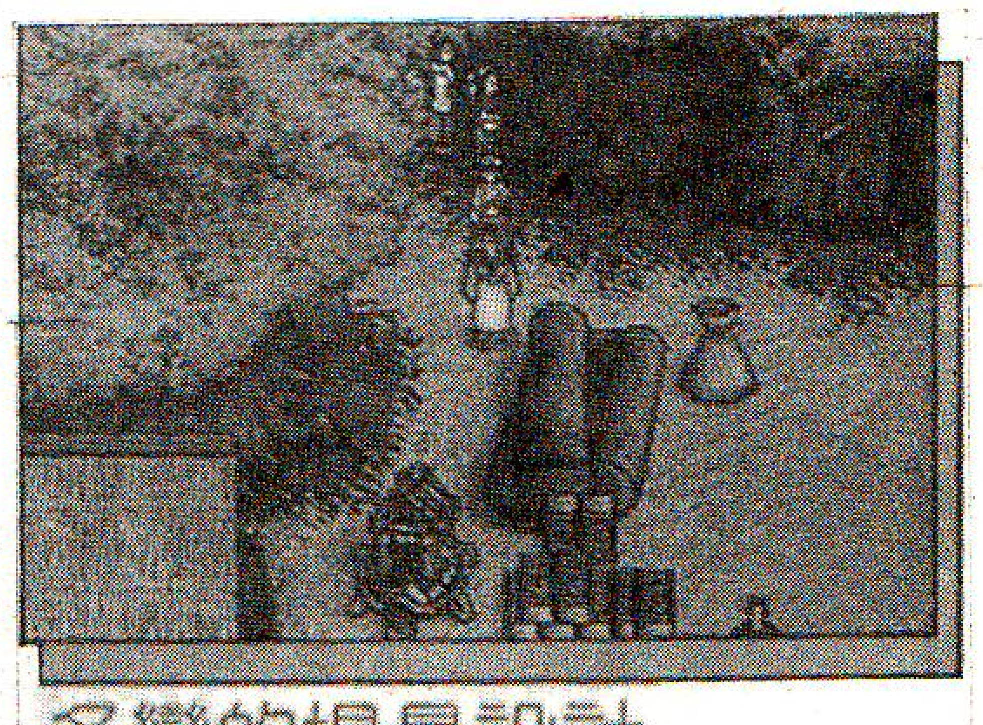
一部好的RPG，不仅应有复杂神奇的剧情，美工同样起着很大作用。景物的制作是《轩Ⅱ》比《轩Ⅰ》最大的进步之处，城镇最能说明。房屋，池塘，木车，柴垛，无所不有。房屋是典型的汉族的民房，和二层的客栈。门口有花草树根的是药店，摆满蛇矛、偃月刀的是武器店，百姓们各忙各的。景物刻划极为细腻，细到房顶碎瓦片和家家都有的夜壶都清晰可见。另外，在游戏中你还能看到乐山大佛和蜀山栈道，没去过四川的朋友可借此机会游览一下。战斗是在山水画的背景下进行的，场景不同，山水画也不同。这样战斗时间长了，也不会产生厌烦感。多数PRG（日，美都包括）中的迷宫，山洞也好，城堡、下水道也好，墙壁都是横平竖直的，未免有些不切实际。而《轩Ⅱ》中有许多迷宫是极不规则的。山洞中更为突出，有些路甚至是斜的，还有石像，大坑，灯火的设计，真的很有趣。

五、精致的妖魔与神奇的炼妖壶

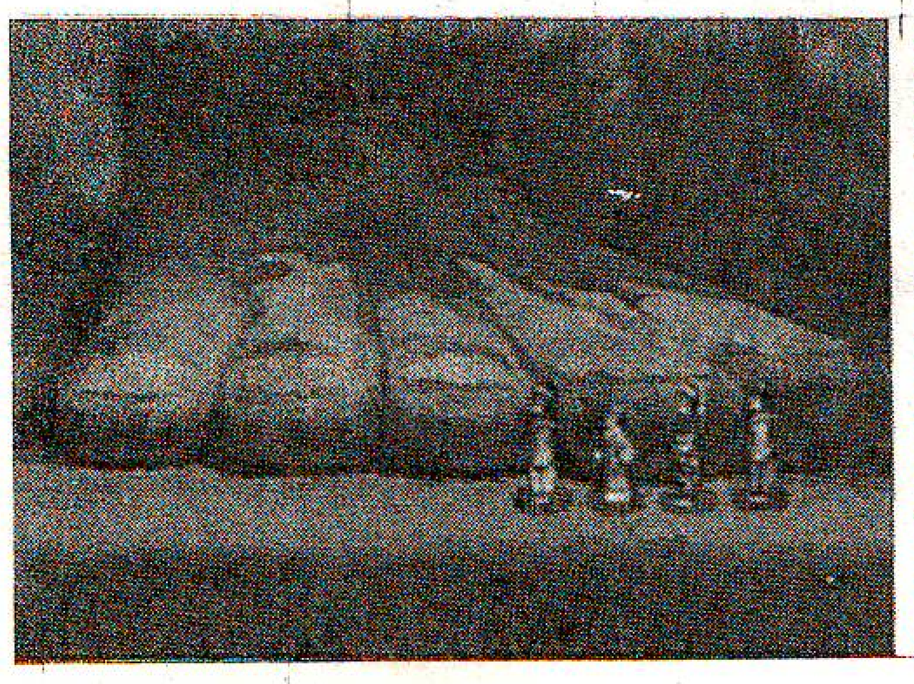
莫拓，蛟龟，神使，画中仙，这些妖魔听着让人感到新鲜。它们并不是凭空创造的，而是根据《山海经》等古籍中记载的妖魔创造的。每一种妖魔都有自己的等级、生命、攻击力、法力等属性，有些还很厉害呢。如果能让它们成为帮手，对战斗是很有帮助的。敌人会帮我们吗？当然会，只要不是特定的敌人，任何一个平常战斗中的敌人都能成为帮手。当你得到炼妖壶后，战斗指令“行动”中会多出“炼壶”指令。这时你就可以用它吸走你想要的敌人。在没事儿时，把两种妖怪放入炼妖壶，便可炼出一种别的妖怪，有可能是非常厉害的白无常，也可能是面瓜的青蛙，这要看你等级够不够了。不仅是妖怪，那怕是刀剑，药材之类，只要能放入壶中都可以炼。属于你的妖怪，你便可以从说明指令中了解到该妖怪的属性及来历。需要时，就可以放出来助战。据我所知，这样的设计还是前所未有的。

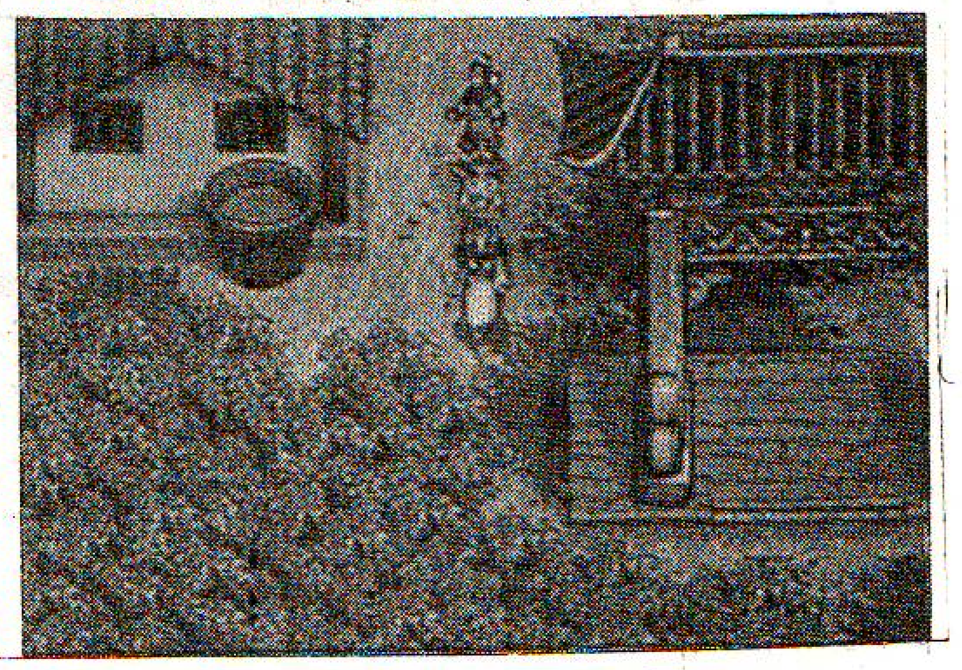
六、令人目炫神驰的武功，法术及战斗场面

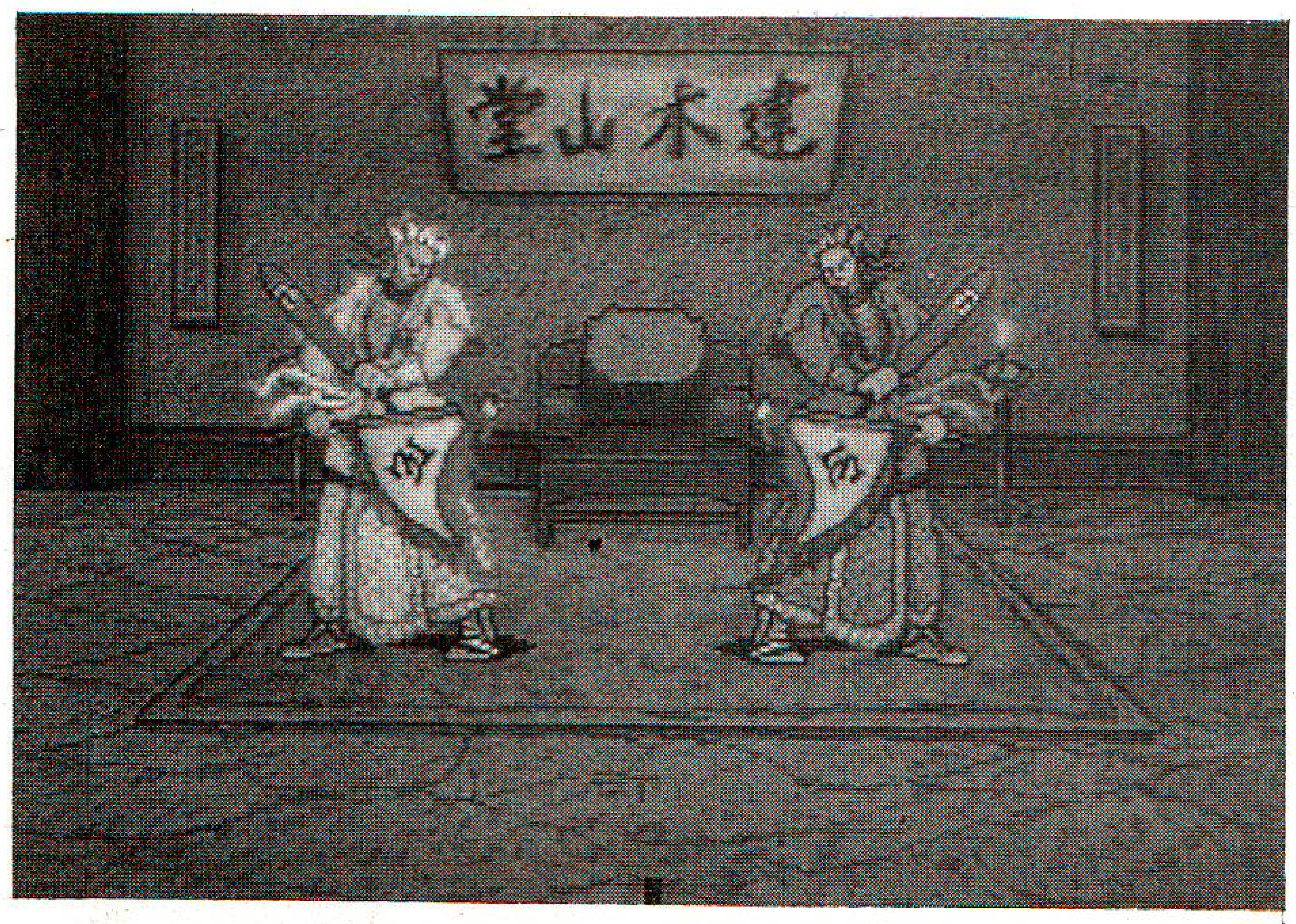
战斗、升级是RPG的基本构成因素，是不可缺少的。和多数日式RPG一样，《轩Ⅱ》的战斗也是在突然遇到敌人后，转入战斗画面的。敌人数目1——4名不等，初期只是树精强盗之流，到后期便有了门神龙人等棘手妖魔。只要等级够高，它们对你是造不成威胁的。特定敌人就没那么仁慈了，从初期的强盗头子到最后的壶中仙，每一位都能逼着你到外面再升个四、五级才肯屈服。对于RPG老鸟来说这都是稀松平常，司空见惯的。主角是靠刀剑攻击，法术镇



多變的場景設計



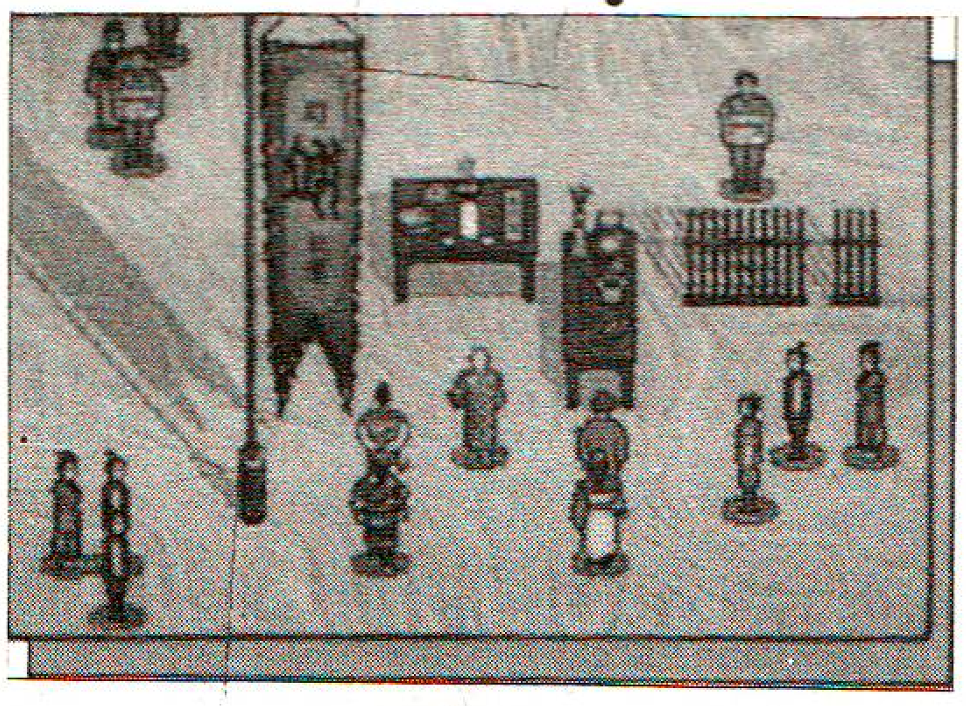




压，神妖帮助，用炼妖壶来吸取消灭敌人的。刀剑攻击威力，取决于主角的等级与兵器强度，偶而也会使出致命一击，威力为一般攻击的两倍。每出一剑，主角都会因发力而发出“嘿！哈！”之声，而刀剑招呼在敌人身上，也会发出“铿锵”之声。喜欢享受屠戮感的朋友会有所满足。神功、法术的使用是最让玩家感到过瘾的。招式的来源不仅是升级时自然学会，在特定人物身上也能学到些功夫。如买了轩辕菜刀，便学会了炒饭十八手。而在蓬莱仙境的 DOMO 工作组(这是故意设计的搞笑场景)还能学到“疯狗咬猫拳”等四式不伦不类的功夫。法术分为进攻型，压制型、医疗型与移动型四类。进攻型法术包括刀剑招式、拳脚招式，符咒法术。压制型通常为符咒法术，可使敌人长时间麻(无法攻击)缚(无法施法)眠(停止攻击)蛊(中毒)。医疗型通过符咒与药材回复主角生命，体力及法术值。而药材分为金、木、水、火、土五类，须配合使用，极为符合中药构成。移动型是指从迷宫直接回到地面或曾去过的地点间的瞬间抵达的法术。许多法术还须在祭祀风、云、火等媒介后方可运用。妖怪帮手在战斗中并不现身，只是将名牌(写有名字的牌子，非有名的商品)挂于画面左上角。在主角攻击后，妖怪会给予敌人普通或法术的攻击。低级妖怪会在危急时逃跑。炼妖壶的使用前面已经提到，不再废话。其他战斗指令还有



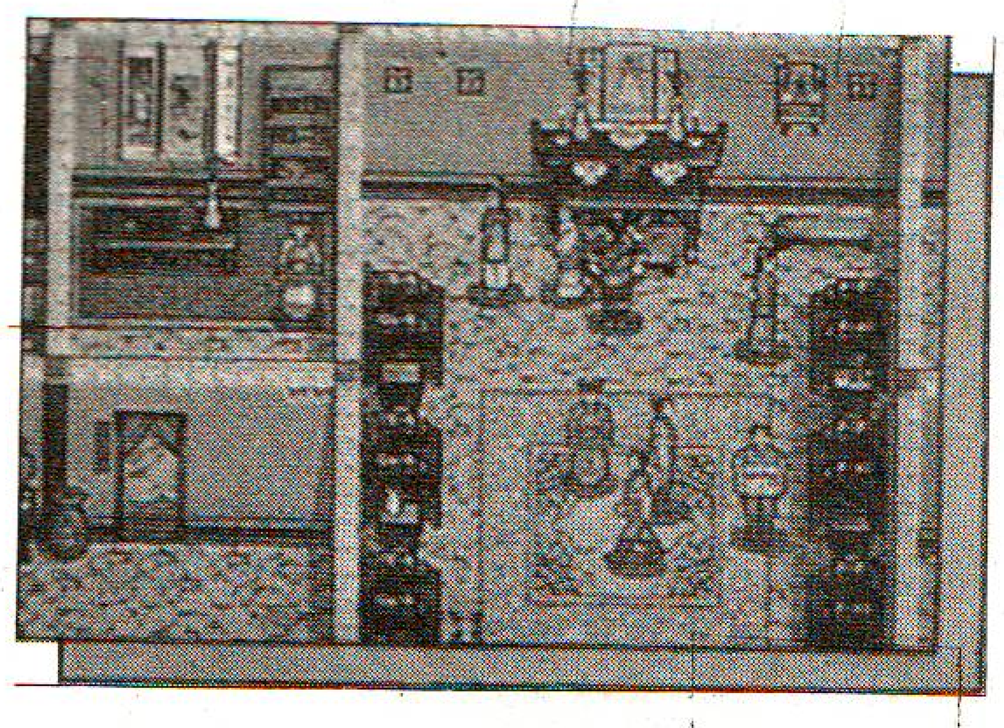
▲戰鬥系統中包含了"神通"、"技巧"、"符咒"與"醫術"等四大類。



集中攻击与逃跑，这在多数 RPG 中也有。战斗胜利后，会显示得到的钱数与经验值数。战斗时，喊杀声、雷鸣电闪、鬼哭神嚎之声响成一片，令人目炫的火球，巨手对玩家来讲实为一种视听享受。

七、遗　憾

象 ORIGIN，SSI，VIRGIN 等大公司，都无法保证自己的产品中没有 BUG(注：BUG 臭虫。在 GAME 界代指由于游戏后期测试未过关而未被发现的程式毛病，轻的有时会有碍游戏发展，重的便无法完成游戏或死机)。《轩Ⅱ》中也是有 BUG 的。早先本人拿到的《轩Ⅱ》在某 386，1M 内存上使用，在改名后或战斗后便会死机。回家在 2M 内存上便可使用，所以误以为必须 2M 内存才可使用。最近拿到除 BUG 版，才知第一版《轩Ⅱ》因 BUG 问题，与某些主板不兼容。有个朋友在 386 玩时，感觉很好，升级 486 后，便不能玩了，除 BUG 版解决了这些问题。另外，对于内存驻有缓冲程式(SMARTDRV，PC—CACHE 等)的，有时也有死机现象。而且，《轩Ⅱ》的文件实在太多了，子目录有二十个，总共有文件 2300 多个。总容量 12MB，几乎无法压缩，用 ARJ 压缩后要用 10 张高密盘。向硬盘安装时，要等上很长时间。这点大宇应向 NEW COMPUTER WORLD(代表作《魔法门》系列)学习，《魔法门外传》容量有 14MB，但只有 10 来个文件，让人有种干净整齐的感觉。尽管如此，对于硬件过硬，有耐心，能辩证的对待事物的 RPG 迷们，根本不是问题。

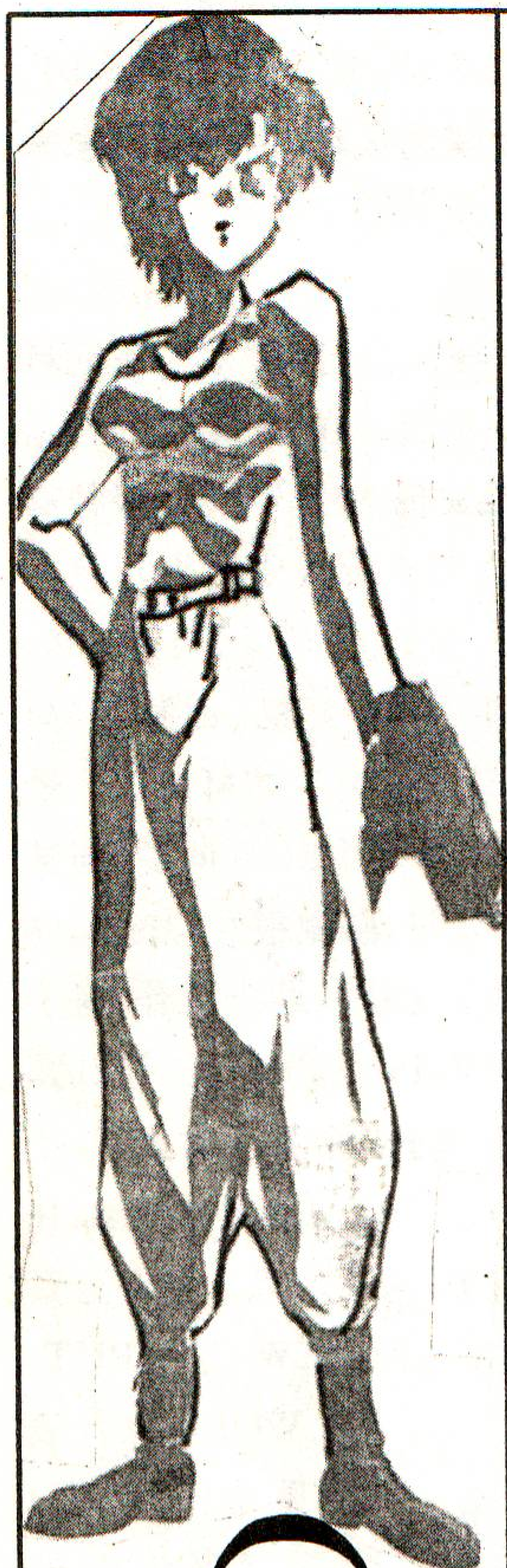


总体来讲，《轩Ⅱ》可说是大宇的经典之作，是个不可不玩的(也可说不许不玩、必须玩或是不玩就是笨蛋)游戏。看完本的废话后，还没玩过这套游戏的朋友可要抓紧了。为了你在 PC——GAME 世界中的前途，为了不被冠以“菜鸟”、“老冒”、“面瓜”之类的经典头衔，赶紧找到《轩Ⅱ》(最好是除 BUG 版)玩一玩吧。顺便提一句，《妖魔道》、《剑仙奇侠传》也快出炉了，千万别错过呀！

▼充滿中國山水畫風的作戰場景，再配合取材自山海經·等古籍的妖魔造型，破天荒的成功營造出中國神話世界。



P.S：在《轩Ⅱ》目录中，进入 GA 子目录，键入 PLAY，会看到一些有趣的东西。



GAME BAR

GAME BAR 2

GAME BAR 下期将延长营业时间，欢迎广大闯关族都来 GAME BAR 挤个座位。

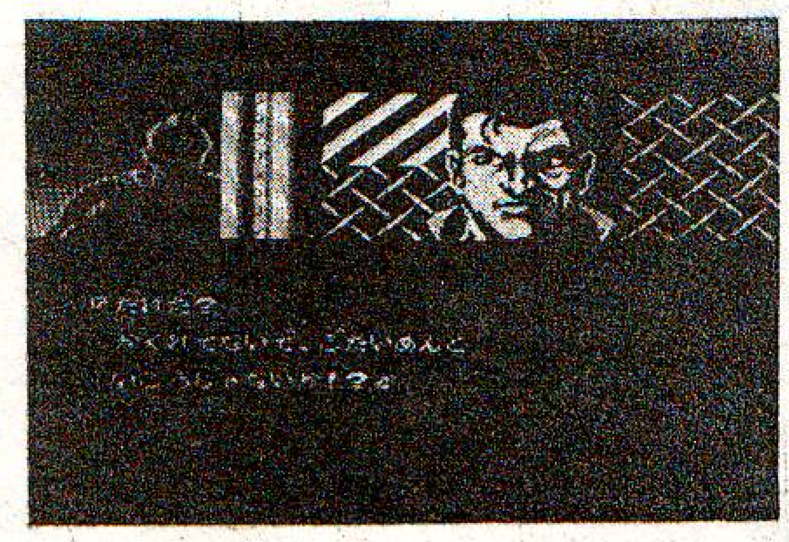


SD 街头快打

FC 卡带

ACT 类型

1M 容量



火炮 DEC-GUN

FC 卡带

ACT 类型

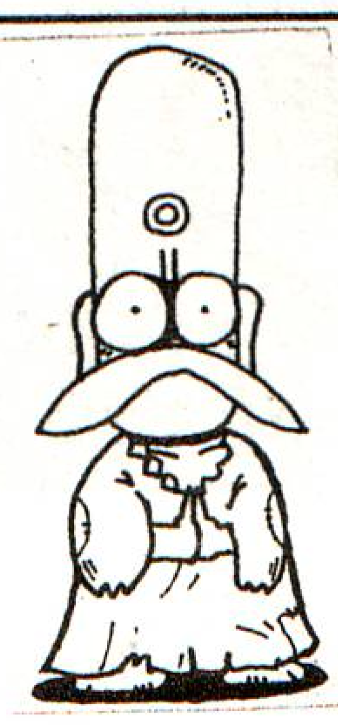
2M 容量



龙哥：嘴上没毛，却喜好倚小卖老。成天嘻皮笑脸让人感觉有点恬不知耻的家伙。

FC 的动作节目一般不容易把操作感做得很好，SD 街头快打算是少见的优秀作品。剧情和人物完全来自街机版，用了全新的 Q 版造型十分理想。缺憾是内容相对较短，只能单打，但碍于 FC 的容量应当宽容些对待。对于 FC 玩家而言这是近两年来屈指可数的 ACT 好卡，不妨收藏一盘。

无所不能的 CIA 作为故事的主人公出场，游戏中充满了现代气息。并且大量采用电影中蒙太奇的手法，随特写画面的视点移动使玩家有看电影的感觉。另外操作感也十分流畅，熟炼掌握了各种特殊武器后，在美丽的背景和极富节奏的音乐中通关将是种享受。



老D：瘦小枯干的外形让人直运气。口头禅是“精品”，其实是典型的处理品。

SD 的人物变型使得主人公和敌人都十分滑稽可爱，且他们的各种动作、表情做得非常丰富、细致。尤其 GUY 的一拳一脚相当有专业水准，挨打的家伙眼珠爆起，痛苦之状让人实在有点不忍再出手。总之从头到尾的改编工作都相当成功，让玩家开怀地去创造“快打笑传”。

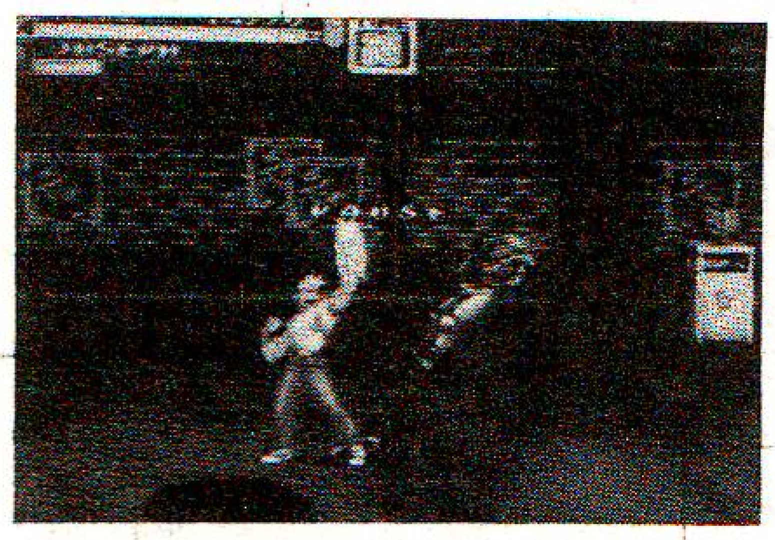
无论到何时，在 FC 领域中，DEC 都会被保留在大作的行列中。虽然已上市多年，仍为不少玩家称道，这样的好东西何时能再于 FC 上看到呢？虽然不是特别难，但也很有挑战性。相信很多人再一次拿起这盘卡带时都会带来对当年的少许怀念。

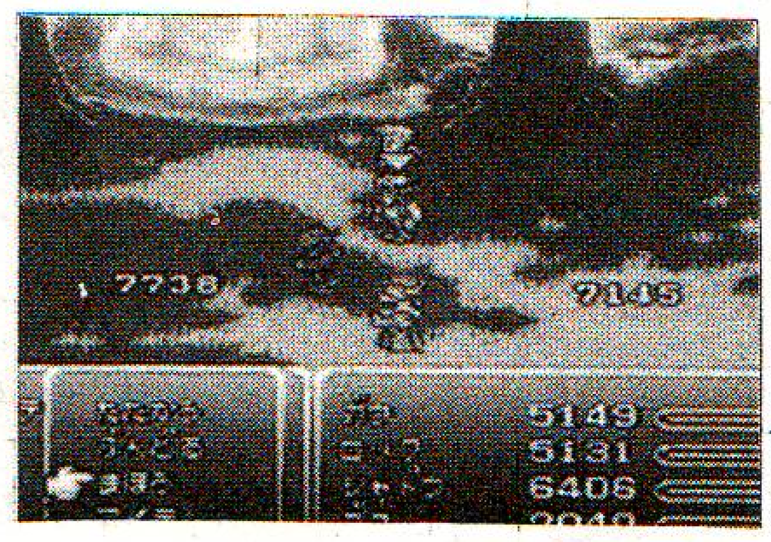


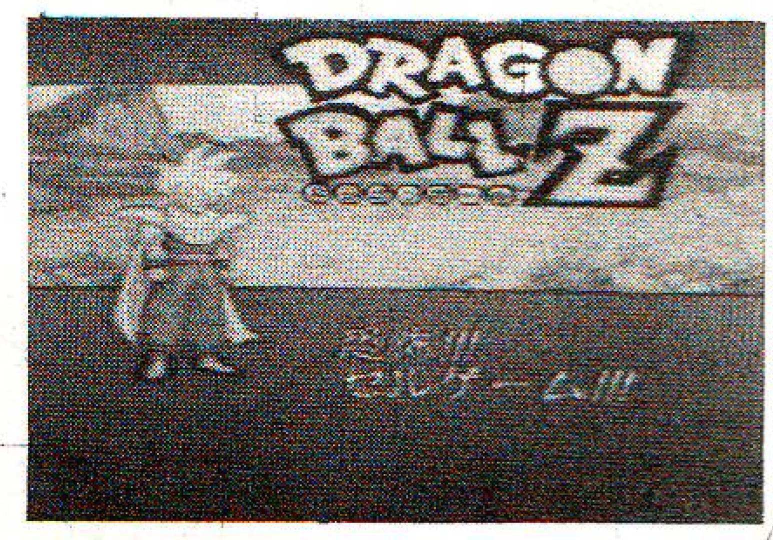
无类：自称打遍天下无敌手的“老枪”。其实连街霸第一个加分舞台都到不了。履历表上“年龄”一栏总是空缺，真老娘们。

虽然是 SD 的战斗却仍充满火爆，最受欢迎的设计大概就是主人公们的新必杀技和升段制。在街机上见惯了主角们打斗的朋友骤然看到了 CODY 的升龙炮、GUY 的斩烈拳和炎杀脚……想必都兴奋不已吧！本节目对于下滑中的 FC 市场无疑是一个有力的支柱。

DEC-GUN 的多模式游戏是它的主要魅力，相似的节目在 FC 也有一部分，不过能在操作感上与火炮比肩的真是太少了。但火炮犯了 ACT 一忌，就是游戏时间过长，甚至是有意拖延。时间恰当让人过瘾，过长就会感到疲劳和厌倦。另外终究为 FC 主机的功能所限，与当今的潮流相比似乎有些落伍了……







怒之铁拳 （格斗三人组）Ⅲ MD 卡带 ACT 类型 24M 容量	太空战士 （最终幻想）Ⅵ SFC 卡带 RPG 类型 24M 容量	龙珠 Z 超武斗传Ⅱ SFC 卡带 ACT 类型 16M 容量
BARE KNUCKLE 的第三作终于出现了，较之前两作品更威、更力。招式更多、更丰富更生猛，甚至主人公拿起武器时也能使出必杀技。真是太“猛”了！在 MD 领域中除了街霸Ⅱ外，还很少有 ACT 节目像 BK Ⅲ这样用上 24M 容量，游戏的高素质是不用说的。	在 SFC 登场，迄今为止唯一的 24M 超容量 RPG，又是出自史克威尔的 FF 系列，水准之超凡脱俗是可想而知的。尽管有这样的心理准备，在玩时仍被它的高品位所震惊了！在 FF6 推出前人们经常为 RPG 中谁是第一名而争论不休，但 FF6 的面世平息了所有人的争吵。即使是“霍烈拉”（霍乱）那样的传染病也没有那么大的威力。	最受青少年欢迎的卡通作品《龙珠》，其剧情和人物为游戏界广泛采用。BANDAI 在 FC、SFC 等机种上推出了一个又一个 DB 系列作品。超武斗传Ⅱ在 DB 的对战 ACT 系列中是最强的，操作的方式和手感，以及超必杀技、能量弹，超快攻的动作画面给人视觉上的迫近感和 TV 版无异，正是其魅力所在。
第一作主角有三位，二代主角加到四位，而在本作品中只要使用秘技，可选用的战士竟然多达七名！不可不说声佩服制作者的构思。不过也有点缺憾，一是敌人出现时总是几个一模一样的家伙成群结伙（哪怕衣服颜色换换也好）；二是片头画面及主人公的特写照片真……太难看了！	FF6 的剧情暂且不论，那细腻华丽的场景和俊美飘逸的人物造型就令人惊叹。战斗时画面的幻兽及魔法比五代还要幻影横生，诡秘多端，不愧是天野喜孝先生的大手笔。就算不是 RPG 烧友也会为了视觉享受玩这个游戏的。游戏中非常有个性的角色让人难忘，尤其是小飞猪莫古和那个愚蠢的水怪给紧张的游戏增添了逗笑的轻松因素。	人物方面除了五大超级 Z 战士，还有五位在 TV 版登场的大反派。十名角色都有着极帅的动作组合，各个舞台的设计也是下尽功夫。较之一代最大的进步可以说是超必杀技的画面和声势，那实在是令人血脉贲张的精彩。
比起前两作来，BK Ⅲ的操作感更强了，出拳速度极快。同时主角的攻击力可提升等级，LEVEL UP 后使出强化的必杀技极有快感。很奇怪的一点是当我们的勇士拿起一把刀或一根铁棒时竟会显示那件武器的血格？每次击打使敌人掉血的同时，武器的“HP”也会下降，是固定资产自然损耗？真是有趣。	游戏中最有气势的事件设定莫过于宴会和歌剧，特别是歌剧的完美效果简直让人陶醉其中。除了独特的事件设计，整个游戏曲折多变的剧情与主角们鲜明个性所烘托出的种种动人气氛是 FF6 的最大魅力。整个 RPG 就像一部宏伟的史诗，让玩者忘情尘俗，神游天外。	超武斗传Ⅱ是完完全全的技术型对战节目，因而深受 ACT 迷家欢迎。对于超必杀技的防御处理显然比一代有所进步，而缺憾就在于那个双方对波时设计的连打 A 键较量。这种“较劲”的方式为不少人所指责，但同时也有欢迎者，因此无法下一定论，好不好因人而异。

GAME BAR

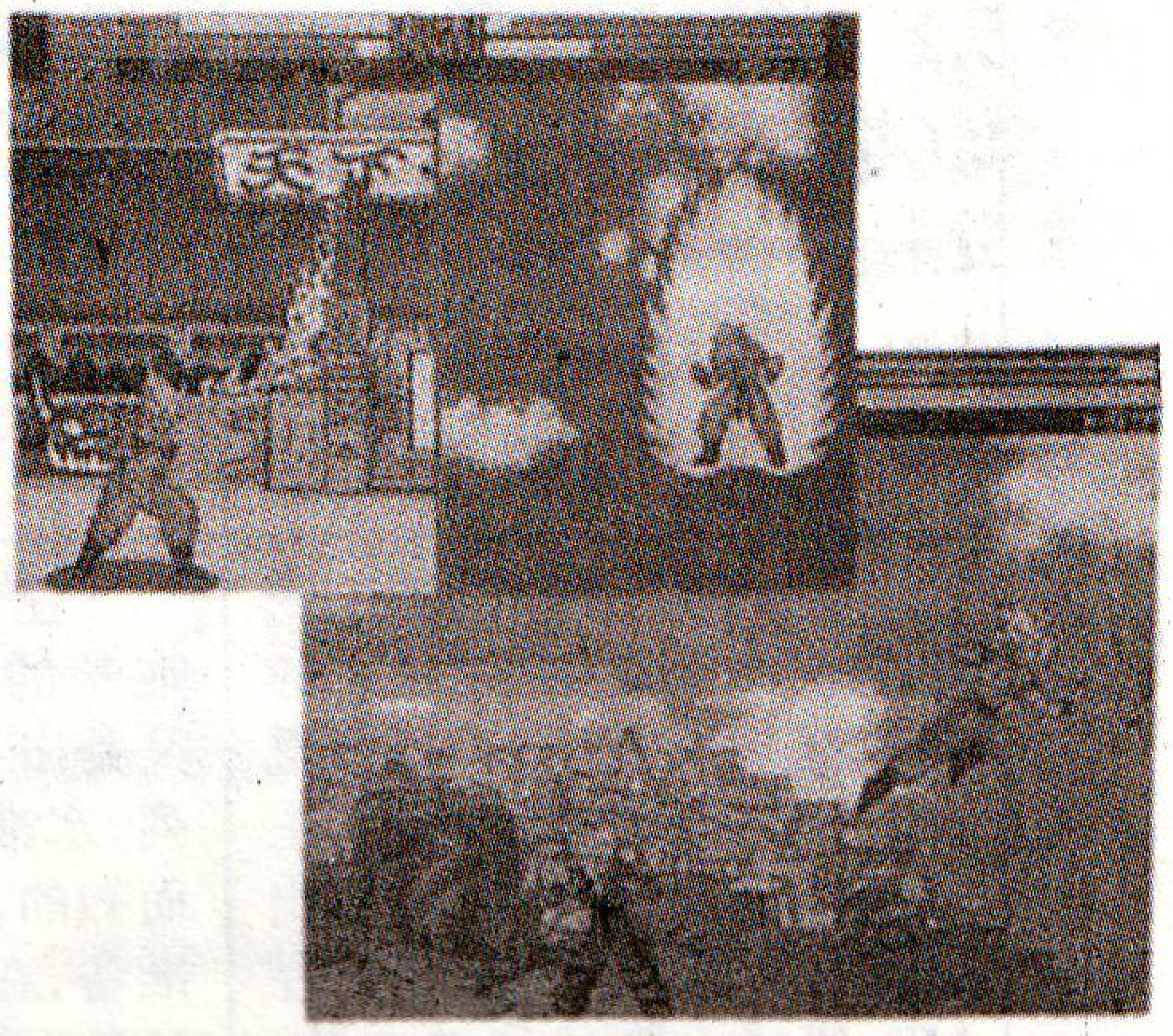


责任编辑：索冰

七龙珠　武勇烈传

□类型:ACT □机种:MD □制作:BANDAI□容量:16M





故事

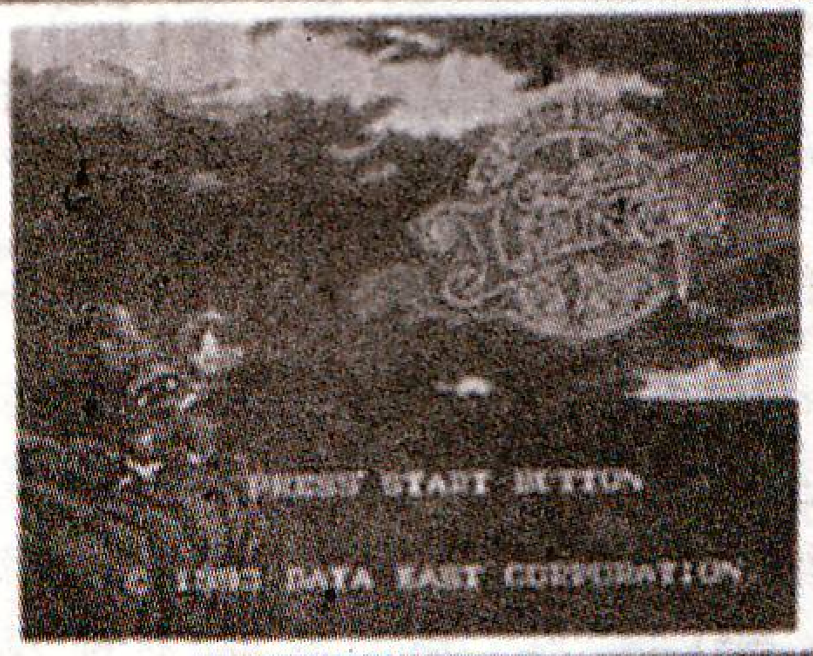
悟悟、悟飯加上對手畢克、布拉夫、塞魯等，壓倒性的大作戰格鬥動作遊戲「七龍珠Z武勇烈傳」在MEGA DRIVE中登場了！角色分別以不同的方式展開的「故事模式」作爲開場，當然也有CP、2P對手自由作戰的「對戰模式」！借由指令操作的超必殺技猛攻，你將會成爲「武勇烈傳」中的眞正主角！？

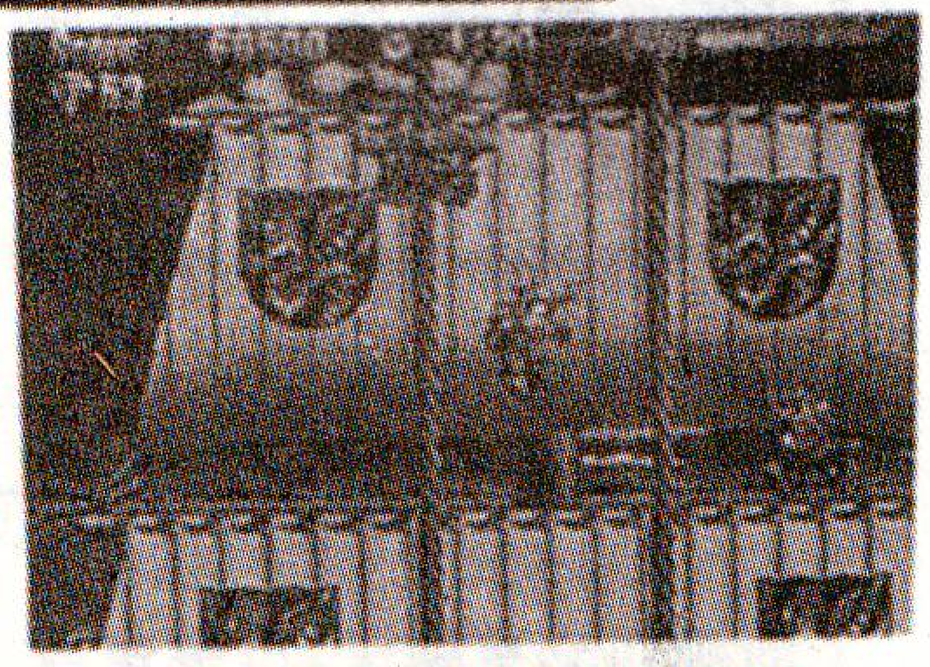
操作介紹

十字鈕的上：跳躍
十字鈕的左右：前進•後退
十字鈕的下：蹲
十字鈕：戰鬥中氣喘的狀態時以連打回復
十字鈕朝對手方向＋A鈕：投擲
十字鈕的左左：朝左方向衝刺（持續按的期間移動）
十字鈕的右右：朝右方向衝刺
開始鈕：遊戲開始、暫停
A鈕：拳擊的攻擊、項目的決定、會話的傳送
B鈕：踢系攻擊、項目的取消
C鈕：舞空術項目的決定
十字鈕後＋C鈕：斜向舞空術

蓝克首领

□类型:ACT □机种:MD □制作:DATA □容量:8M







故事

〞愛司拉美魯達•••！？
傳說擁有這樣東西就等於同時擁有整個世界，隱藏著神秘力量的魔法石〞愛司拉美魯達〞。

世界各地的海盜誓死要一探到底有沒有這顆神秘寶石的存在而周遊各地，但卻無蛛絲馬跡可尋。

其中的大海盜貝爾納魯德，下令屬下到世界各地探尋，但仍舊不見〞愛司拉美魯達〞的蹤影。

身爲年輕的海盜而〞成名〞的藍克——他是以前在世界七大海洋中大肆活躍的海盜藍克雷的孫子！？和弟弟藍德在西爾富海角自由自在的生活。

有一天，藍克和藍德兩人一到岸邊發現一名昏厥過去的女孩。

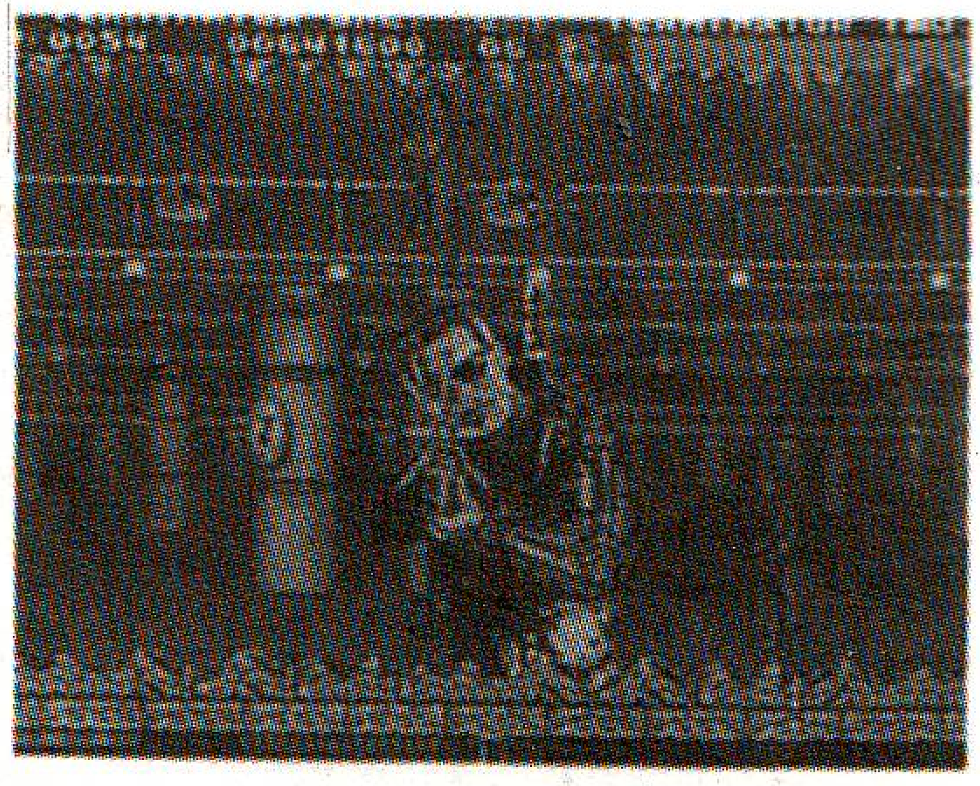
藍克爲了救出二人而勇敢地出征！加油！藍克！不許失敗！藍克！

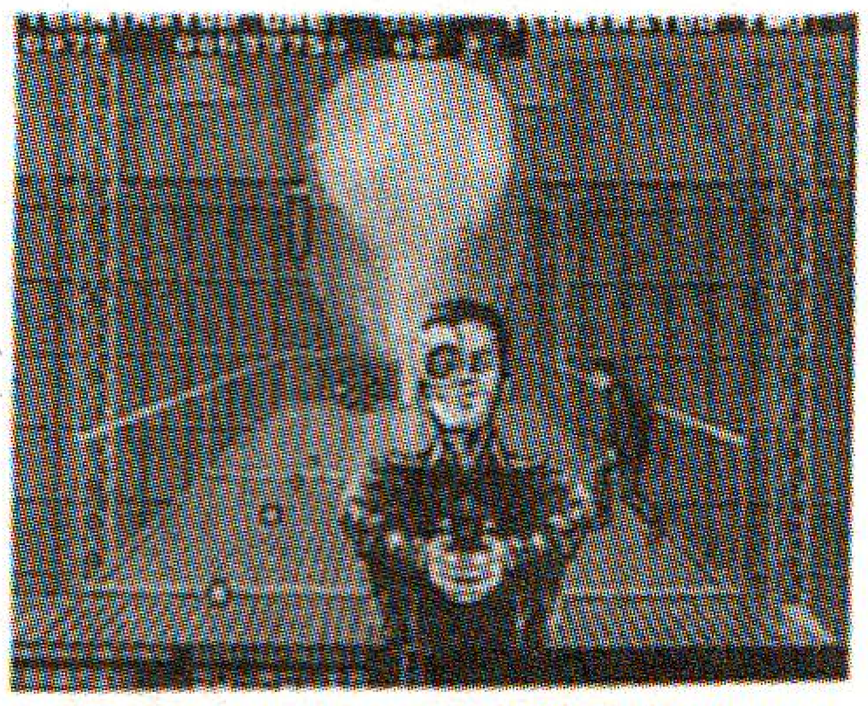
操作介紹

開始鈕：遊戲開始、暫停
十字鈕的上：向上
十字鈕的左、右：步行
十字鈕的下：蹲
A鈕：跳躍、攻擊

魔　鬼　终　结　者

□类型:STG □机种:MD □制作:AKLAIM □容量:8M





１９９７年8月２９日這一天因核子武器的爆發，近３０億的人口瞬間消失。生存者將這個事件稱爲「最後的審判日」，但更惡毒的事還在等待著他們，就是人類和機器人相互爭奪的日子‧‧‧‧。

３０年來並未分出勝負，人類忍受著慘絕人寰的苦戰，但形勢漸漸有轉機，連續幾天人類所組織的反抗者持續獲得勝利。而指揮機器人的超級電腦「空中網」終於決定使出殲滅人類的殺手鐧，就是傳送兩名身負襲擊未來將成爲反抗者領袖的約翰克納使命的終結者到過去。

最初設定暗殺約翰母親的終結者，被轉送到他尙未誕生前的１９８４年，但計畫迫告失敗。

於是最新銳模型Ｔ－１０００標準型，此第２名終結者爲了劫殺約翰克納本身而被轉送到他１０歲的時代，而反抗者也已經轉送一名擁護少年約翰克納的戰士到這個時代。

操作介紹

十字鈕：準星的移動

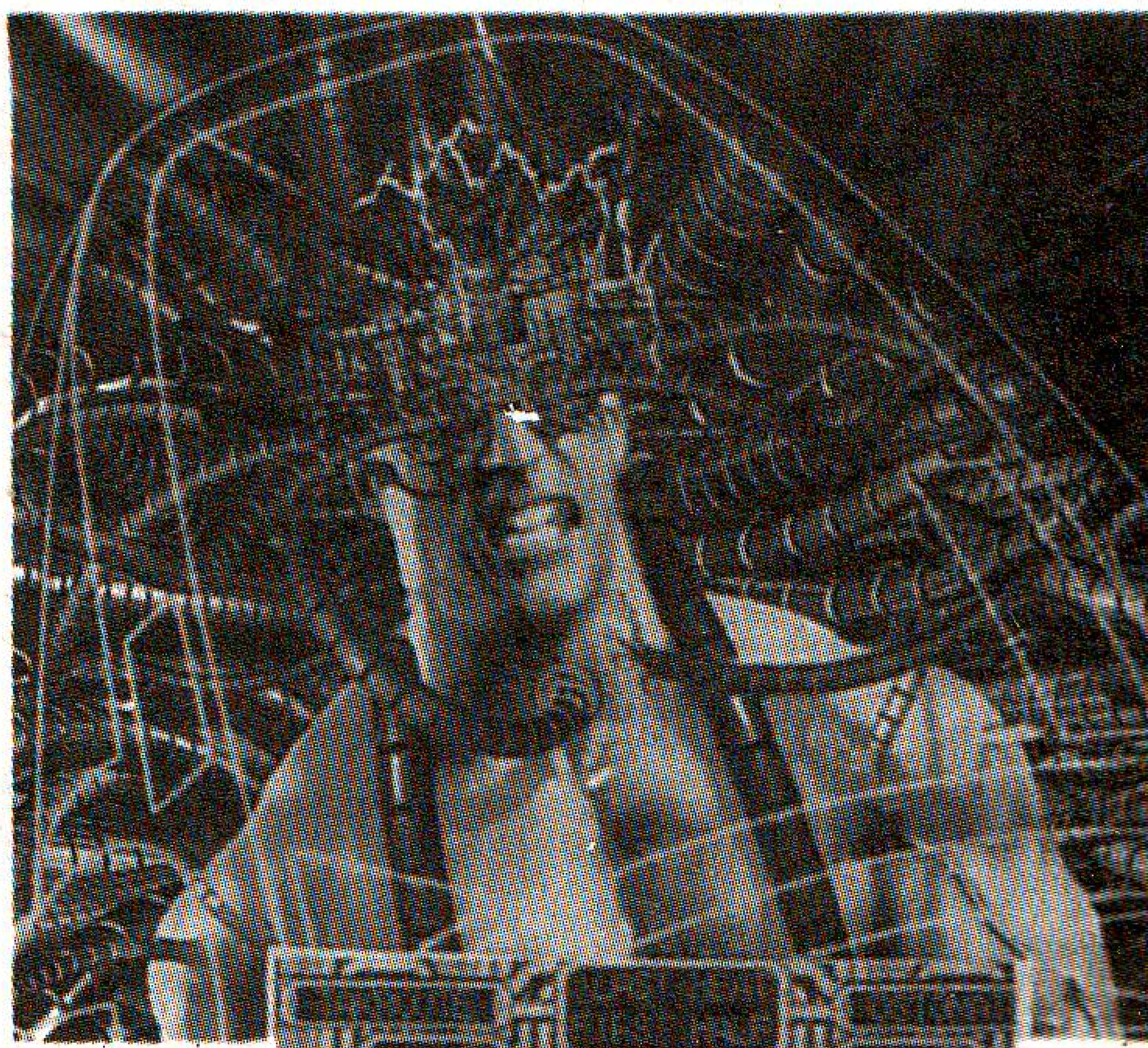
開始鈕：暫停、遊戲開始

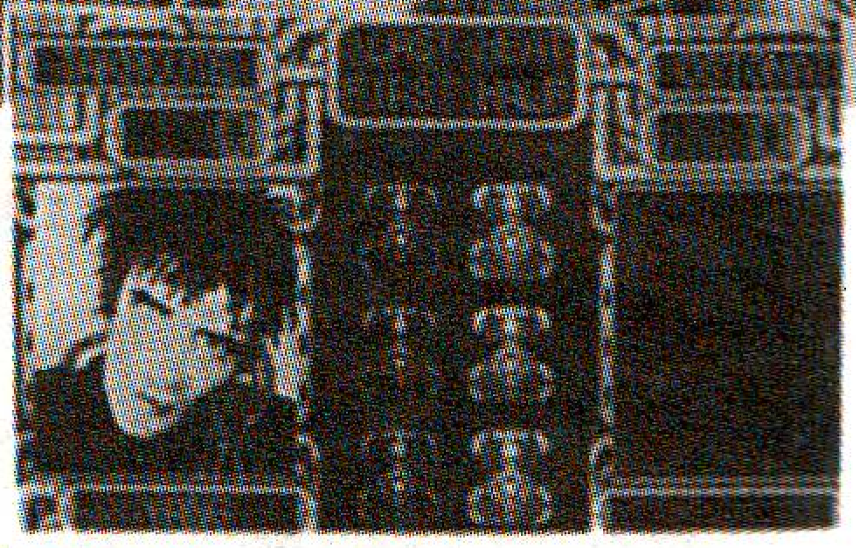
A鈕：開槍

B鈕和C鈕：火箭彈、散彈槍、手榴彈

生　化　战　车

□类型:SPG □机种:MD □制作:Victor □容量:4M





故　事

漂浮於空中像似廢墟一般的高科技城市撒其多，吹起陰霾的風、污染的大氣可怕的污染了太陽。人們的心中，響起荒廢、爆音、悲鳴的空間。

「生化戰車」

被施以人體改造，擁有超越人類數百倍能力的戰車，人們唯一的樂趣就是一賭他們生死的戰鬥。

其中出現一名如慧星般的天才少年，他是一名並沒有接受人體改造的普通人類卻連連戰勝生化戰車。

總括這項競賽的委員，並非恐懼他的連戰連勝而是他所擁有的能力。少年的活躍打開人們的心扉，委員是名擅攻心計的小人。他操控所有生化戰車，是讓競賽凶暴化的罪魁禍首。要是能禁止這項競賽‧‧‧

操作介紹

●競賽之外

A、C鈕：決定

B鈕：取消

●競賽中

十字鈕的上：TURBO動作

十字鈕的下：煞車

十字鈕的左右：變更進路

A鈕：變更所操作的機器

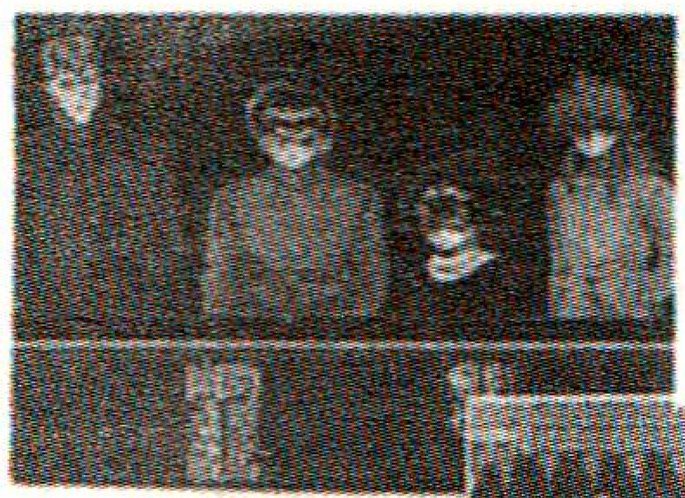
C鈕：使用武器

開始鈕：暫停

幽 游 白 书 外 传

□类型:ACT □机种:MD □制作:SEGA □容量:16M







故 事

●出發暗黑武術會的前2天●

幽助現在面臨2天後進軍暗黑武術會，這段期一直抑制自己的高傲並專注於每天的特訓。其暗黑武術會是裡社會的富豪和實力者憑金錢的力量召集世上最强的成員，展開最險惡的格鬥技戰。對裡社會的人類而言，變成邪魔的人被强制登記，要是拒絕的話即意味自己已死，而生存之道只有戰勝一途。幽助已經登入大會，無論無何希望戰勝戶愚呂的幽助，已不將其他參加大會的選手放在眼中。

操 作 介 紹

開始鈕：遊戲開始
十字鈕：選擇指令
A、C鈕：決定指令、表示訊息的接續
B鈕：取消
X、Y、Z鈕：不使用
戰鬥中的操作——
十字鈕的左右：移動
2次十字鈕的上：在敵後跳躍
十字鈕的下：防禦
A鈕：拳擊
B鈕：踢
C鈕：在魔界戰鬥時改變角色

冒 险 世 界 4 代

□类型:ACT □机种:MD □制作:SEGA □容量:12M



故 事

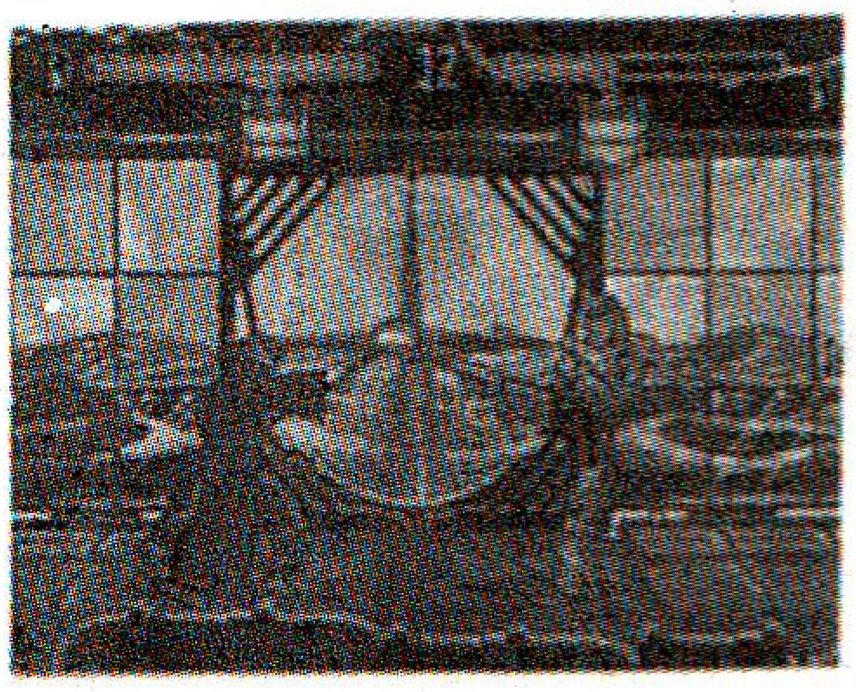
嘿嘿嘿•••我是救援仙人，我想知道的人並不多。以前看過不少冒險世界中流傳的種種傳說，只有一名對抗强大敵人的勇者傳說、男子和女子協力戰鬥的傳說、還有精靈們併肩作戰的勇者傳說。勇者們都竭盡勇氣和智慧奪回和平，從此持維繫一段很長的和平。總覺得壞東西又開始蠢蠢欲動，畏懼怪物的日子來臨了！保佑保佑•••哦！現在一名少女似乎爲了成爲戰士而準備動身了，嗯嗯～她的名字叫阿夏。嗳、我是不是該幫幫忙啊！新的傳說開始了。呵呵呵•••

操 作 介 紹

十字鈕的右或左：步行
十字鈕的右右或左左：跑
C鈕：跳躍
B鈕：攻擊
跳躍中按著十字鈕的上再按B鈕：向上跳躍攻擊
跳躍中按B鈕：跳躍攻擊
跳躍中按著十字鈕的下再按B鈕：向下跳躍攻擊
十字鈕的下：舉盾
站在門前按十字鈕的上：開門進入其中
站在門前按十字鈕的下：開門走到外面
按著十字鈕的下再按C鈕：掉落
跳躍在繩索上按十字鈕的上：抓住繩索等

武　士　道

□类型:ACT □机种:MD □制作:SEGA □容量:24M



故　事

這個世界喪失所有的平衡，面臨毀滅的危機。爲了阻止這項危機，有9名戰士被挑選而出。但是9名戰士的力量太過强大，爲了取得統率必須選出一名戰士。但戰士們的力量勢均力敵，因此這些戰士開始了尋求生存之道。在渾沌的世界中，熱戰的火蓋現在已緊緊地蓋住了！



操作介紹

●6B搖桿

A鈕	弱踢
B鈕	中踢
C鈕	强踢
X鈕	弱拳
Y鈕	中拳
Z鈕	强拳
開始鈕	指令決定、暫停
十字鈕	移動
十字上	跳躍
十字下	蹲

●3B搖桿

<table>
<tr><td rowspan="3">踢</td><td>A鈕</td><td>弱踢</td><td rowspan="3">拳</td><td>A鈕</td><td>弱拳</td></tr>
<tr><td>B鈕</td><td>中踢</td><td>B鈕</td><td>中拳</td></tr>
<tr><td>C鈕</td><td>强踢</td><td>C鈕</td><td>强拳</td></tr>
<tr><td>開始鈕</td><td colspan="5">目錄畫面：指令的決定
作戰畫面：拳、踢的切換</td></tr>
<tr><td colspan="4">開始＋A＋B＋C鈕</td><td colspan="2">暫停</td></tr>
<tr><td>十字鈕</td><td colspan="5">移動</td></tr>
<tr><td>十字上</td><td colspan="5">跳躍</td></tr>
<tr><td>十字下</td><td colspan="5">蹲</td></tr>
</table>

七　喜　小　子

□类型:ACT □机种:MD □制作:VIRGIN □容量:8M



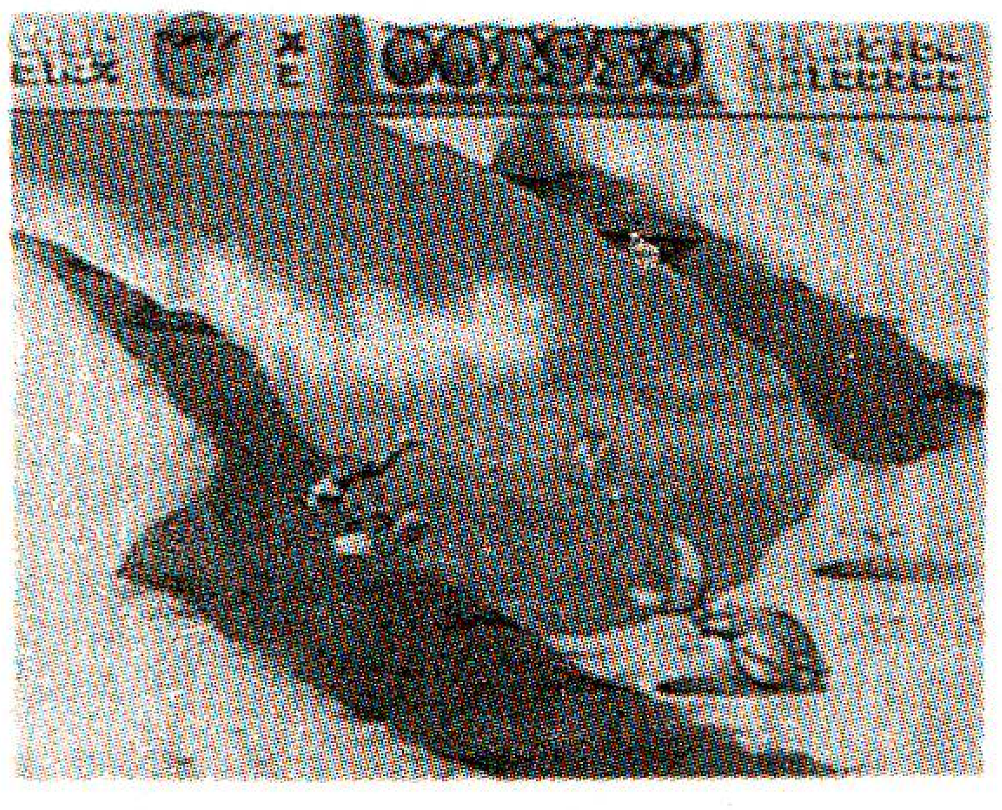
故　事

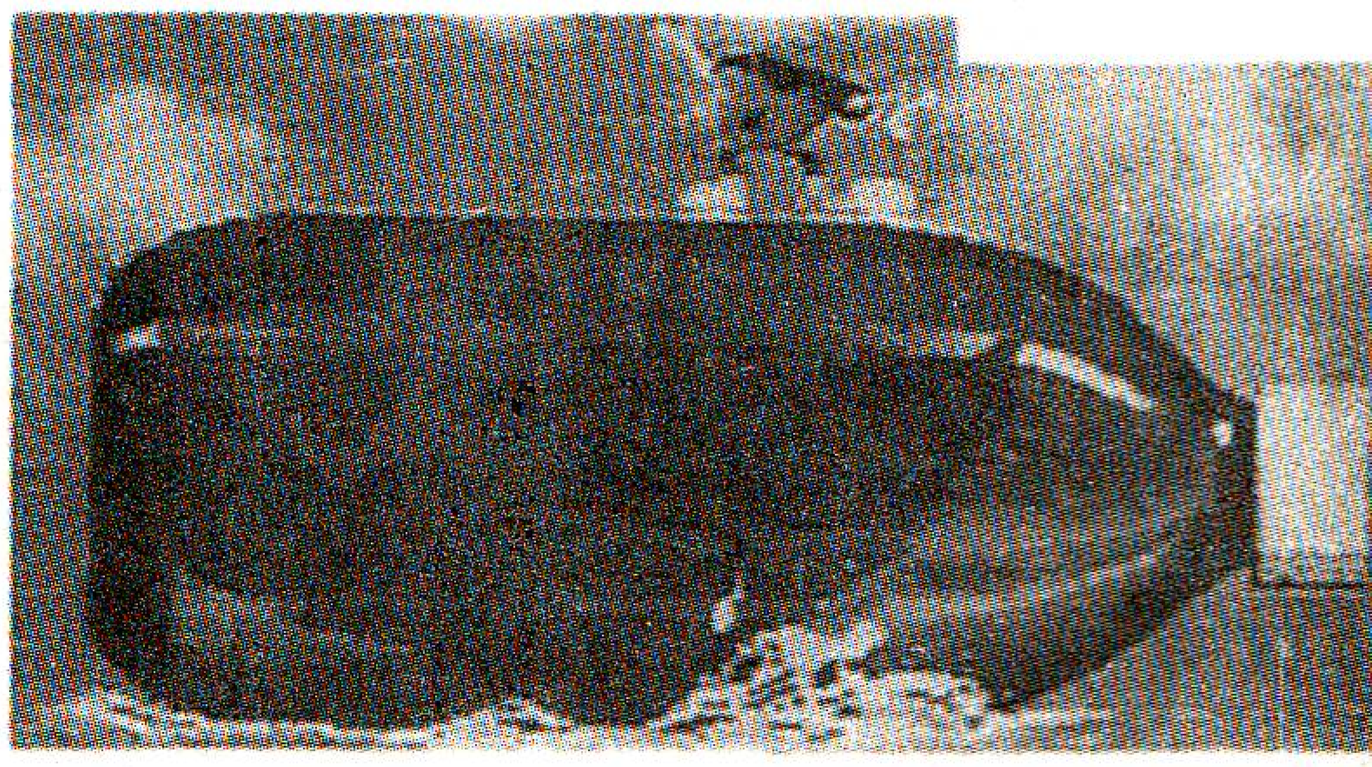
這款遊戲的主人公是點子精靈，在日本雖然沒什麼名氣但在美國卻爲7UP的角色而聞名。沒錯在「7UP」的7和UP之間的紅點，在這紅點上添加手腳和太陽眼鏡之後・・・，瞧！不就是點子精靈嗎？

點子精靈爲了拯救被擄的同伴，而開始他的冒險之旅。被壞東西關入牢中的同伴們，爲了拯救他們則必須破壞牢房的鑰匙，而點子精靈的能源就是要收滿COOL救助11名同伴！！

操作介紹

開始鈕：暫停
A鈕：決定
B鈕：發射打倒敵人的彈藥
C鈕：跳躍
十字鈕：移動







吞食天地

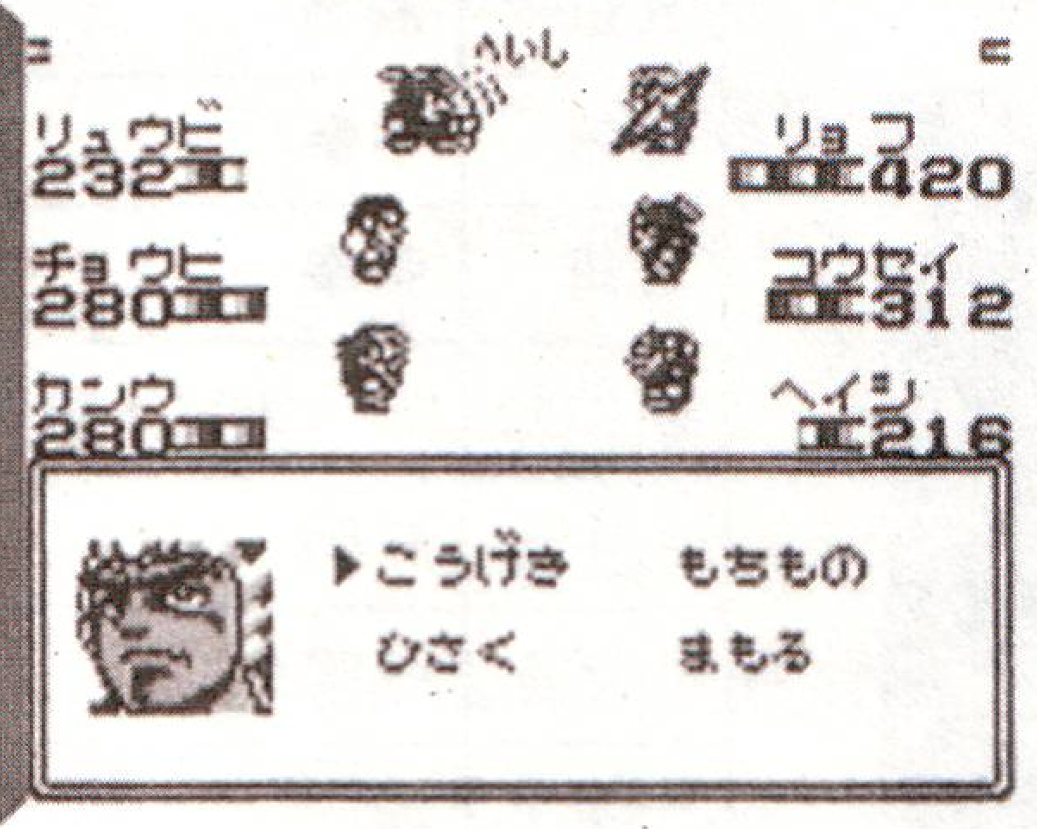
●日文名稱／天地を喰らう

GB

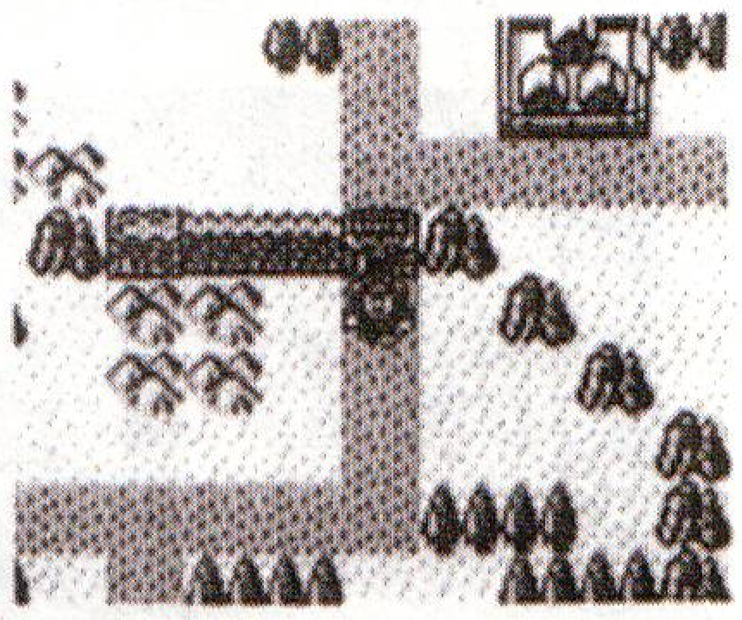
游戏类型:RPG　　制作:CAPCOM
机　　种:GB　　　容量:4M

迎接戰亂時代以中國爲舞台的RPG!

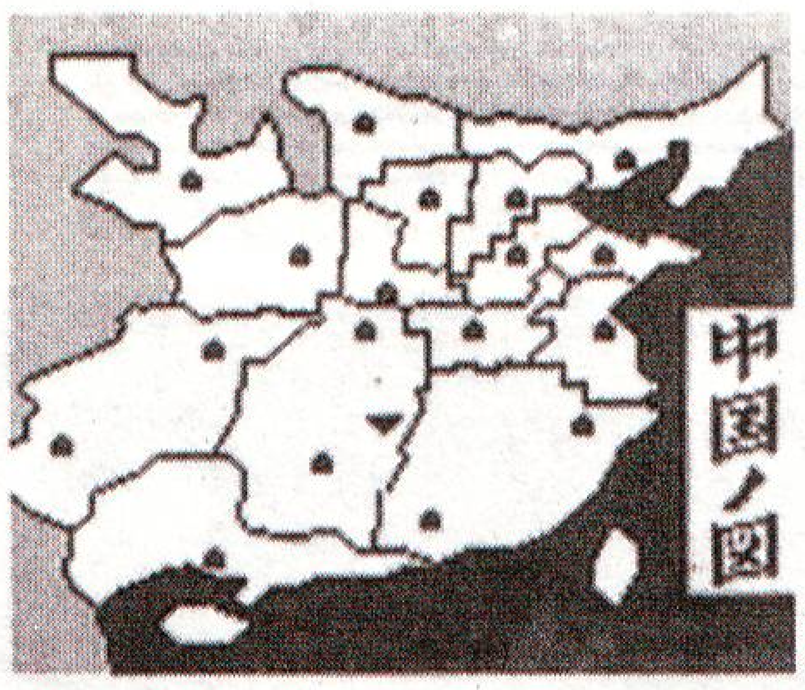
曾在ＦＣ版受歡迎的『吞食天地』，終於在ＧＢ主機遊戲系列上登場，是一款屬於三國時代的中國舞台ＲＰＧ，遊戲者將操作主角也就是劉備，並以統一中國爲最終目標。至於遊戲的故事主要也是沿著三國誌的故事內容展開冒險，而戰鬥模式也加入了模擬系統，所以是一款值得玩的好遊戲。



←戰鬥中進行攻擊時，左下方會顯示友方的臉孔。



↑遊戲中的視野移動畫面。



→劉備一行人等的冒險目的，是要將全中國統一。

◆主要登場人物◆



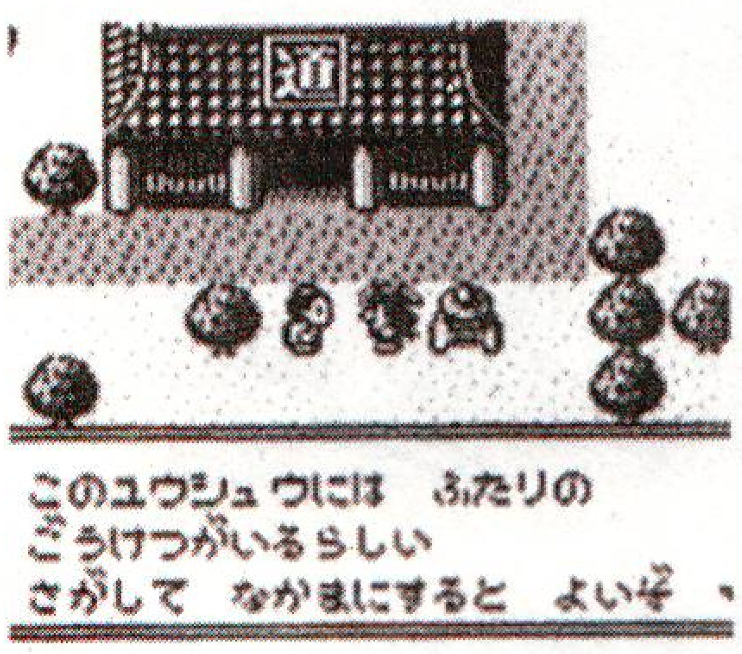


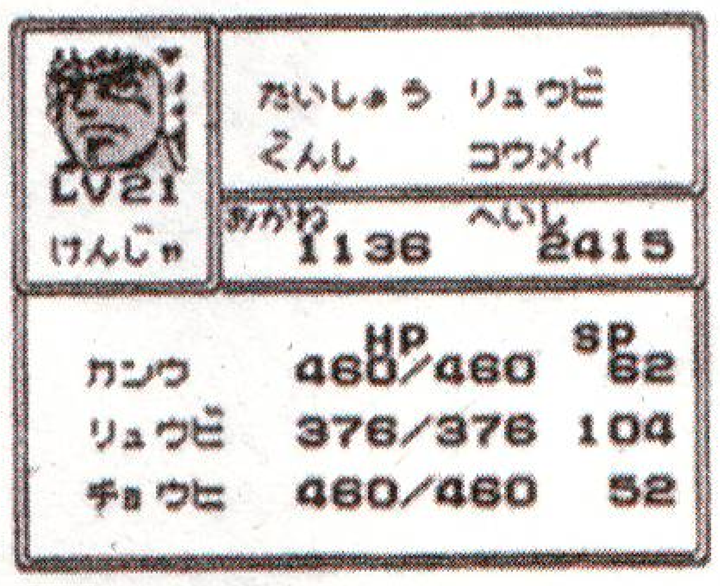


趙雲



↓進入各城鎮時，要多收集有利的情報。





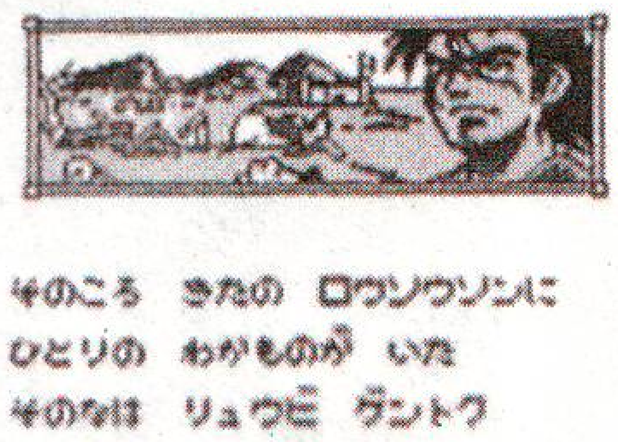
↑此爲每個角色的能力等級畫面。

中國全土地圖



↓曹操是劉備的最強對手。



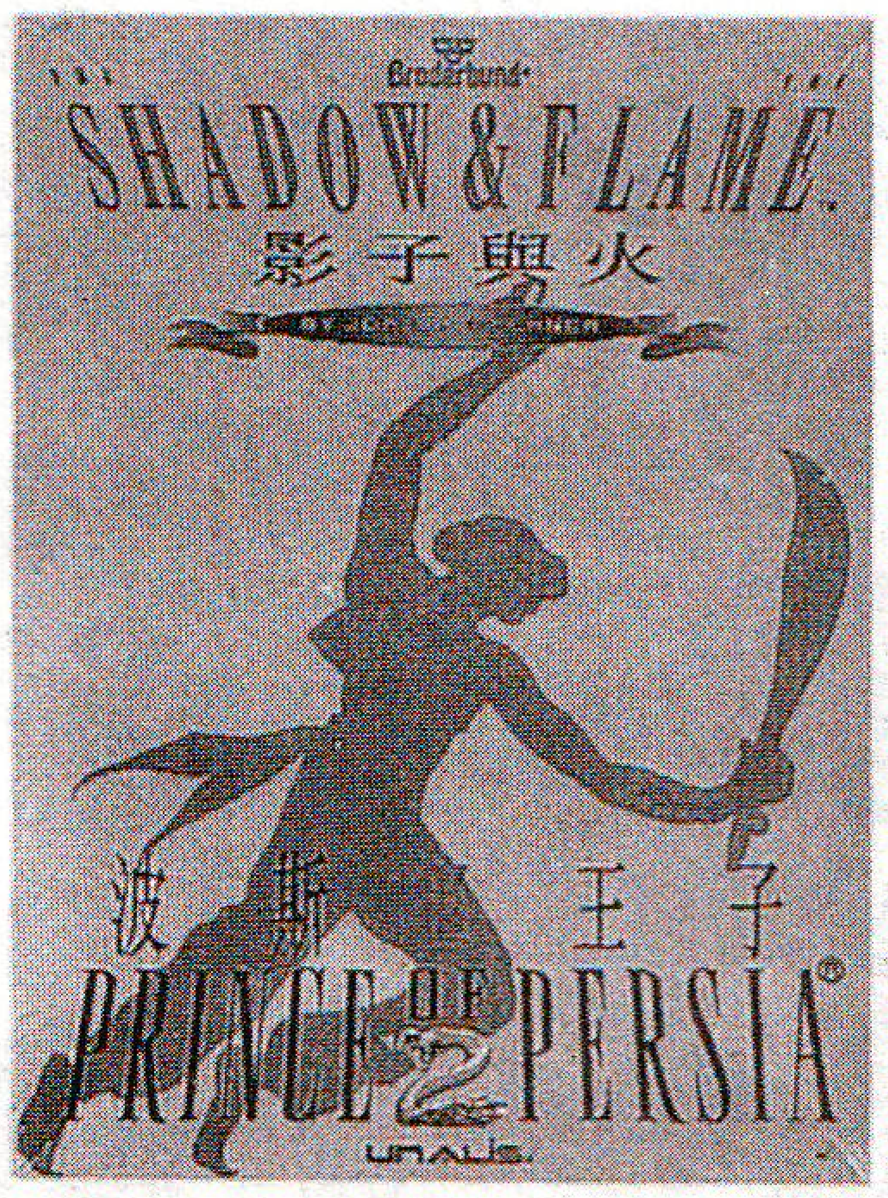


↑劉備正單獨返鄉探望母親。

● SHADOW & FLAME PRINCE OF PERSIA II ■遊戲類型／ACT

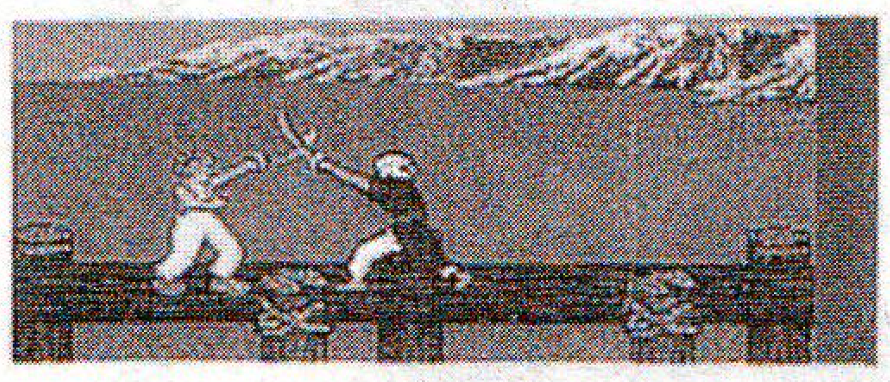
波斯王子2 影子與火

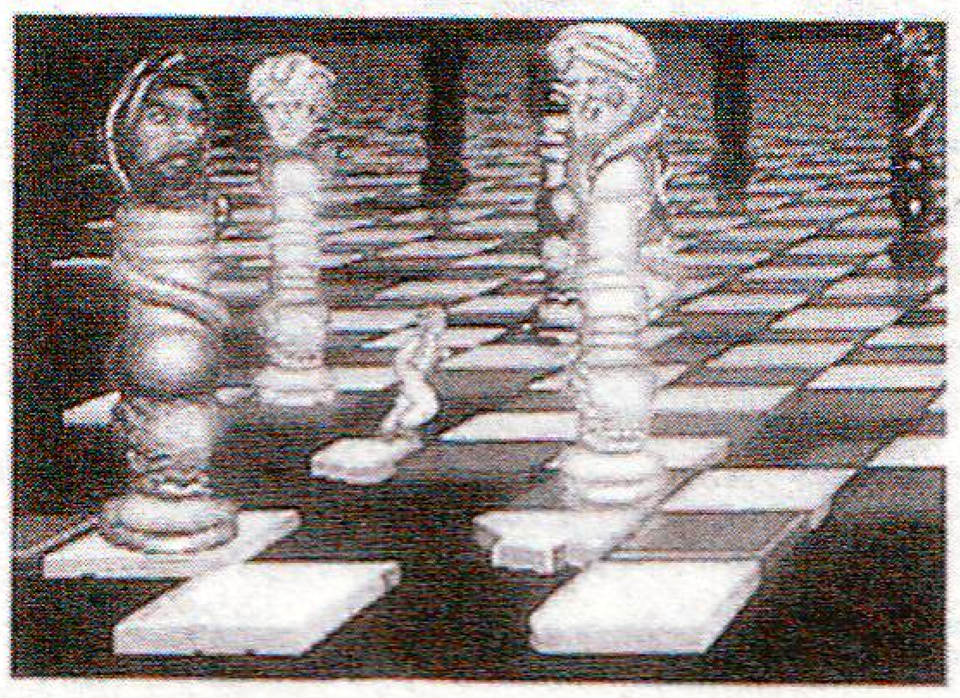
★軟體廠商／© 松崗資訊
★遊戲掃瞄／１５種困難度漸增的關卡
★發售日期／8月30日發售
★價格／540.-



是誰說王子好當來著？

假設你已經擁有了一切，但是邪惡的法師賈法冒充成你，搶走了你心愛的公主，然後把你當成乞丐一般趕出宮去。





凶狠的守衛在你身後窮追不捨，你沿著屋頂飛身縱躍、鑽過洞穴、穿越沙漠島、在古代地下城廢虛中探險。你必須面對１５個棘手的關卡，遭遇怪蛇、陷阱、魔法、流沙、骷髏戰士、斷頭怪、還有．．．嗯，一些小麻煩。

喬登．麥克納，備受讚譽的「波斯王子」原作者，又再次地超越了自己。他創造了一個卓越、具有豐富動畫場景的動作遊戲。從你離開皇宮的那一刻，直到你重新奪回王子的頭銜、救出公主爲止，你的腎上腺素將會一直懸掉在高空中，久久不能自己。

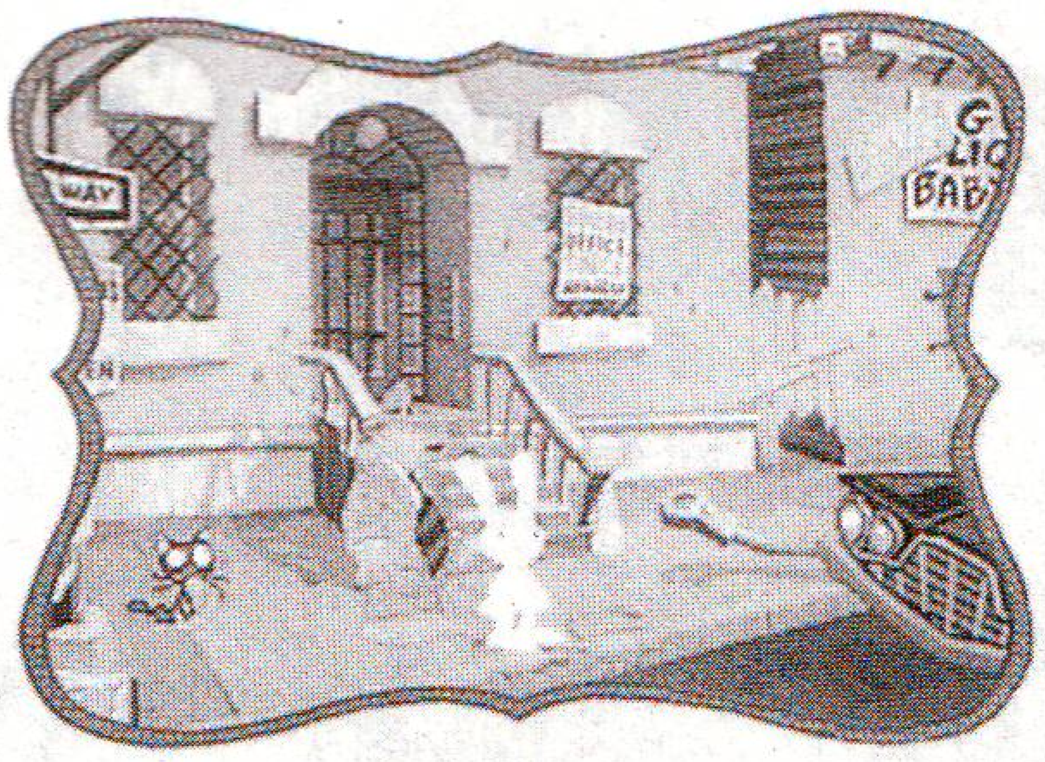
動畫式的故事情節，生動的對白，精采的橋段均是本遊戲之特色，背景音樂及音效讓人耳目一新，１５種困難度漸增的關卡使人汗毛直豎，眞是刺激。

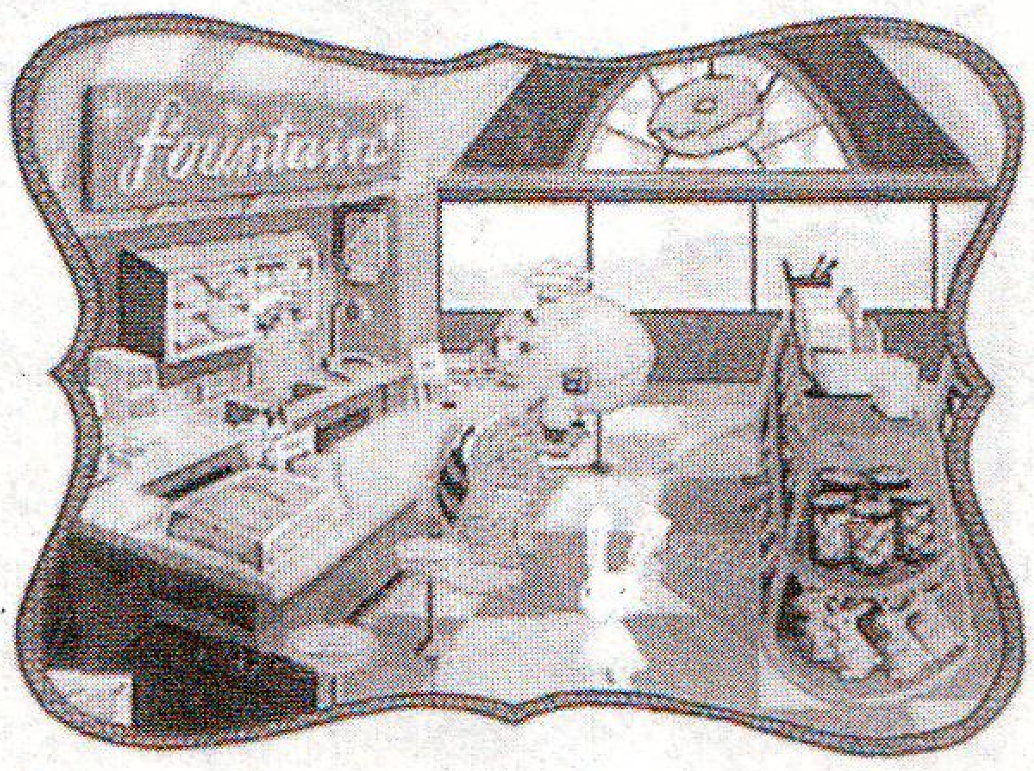
● HIT THE ROAD ■遊戲類型／PZG

妙賊闖通關 大腳之謎

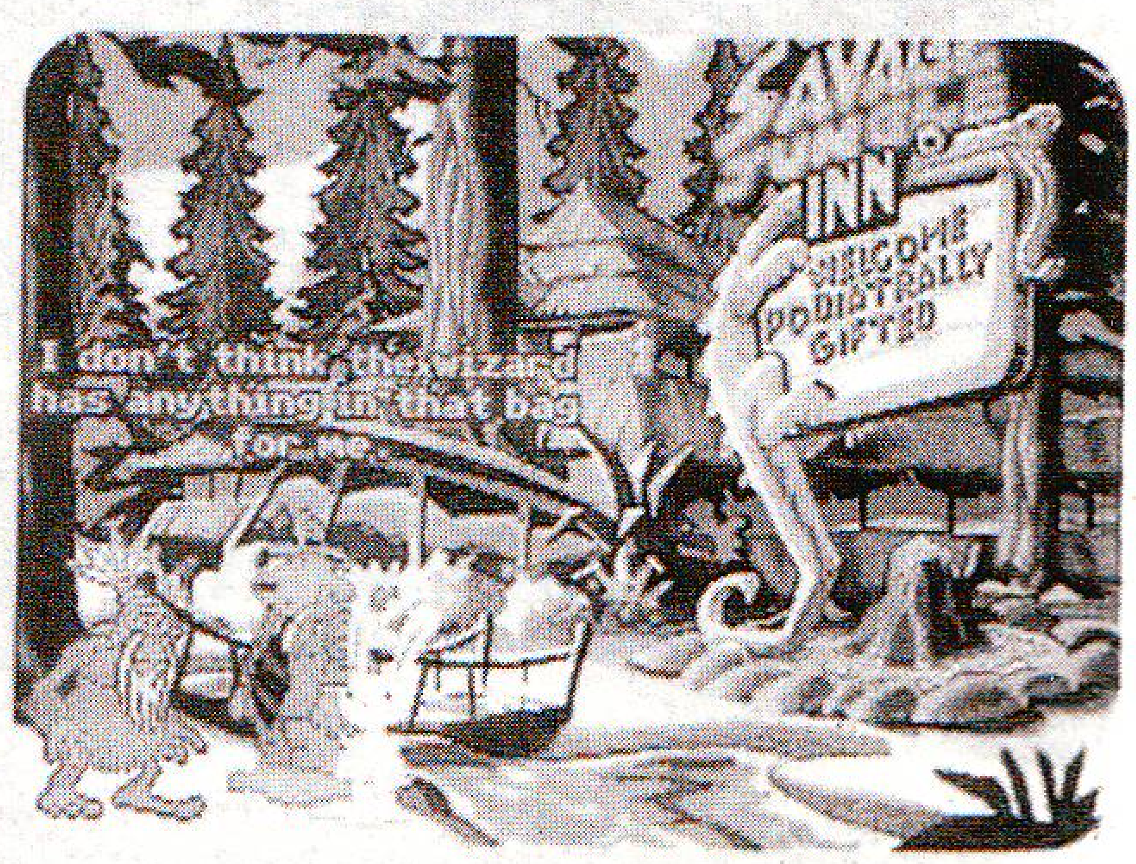
★軟體廠商／© 松崗資訊
★遊戲掃瞄／世界頂尖的偵探高手
★發售日期／發售中
★價格／560.-







哇！大腳逃走了！這隻毛茸茸的大雪怪從馬戲團中解凍而去，並且一明女還也跟著失蹤了，是牠綁架了這個女孩子，還是．．．．，牠可能躲在美國的任何一個腳落，也可能會對當地居民造成某些危害，不爲江山也要爲美人，趕快帶領著世界頂尖的偵探高手Ｓａｍ和Ｍａｘ，一起探索失蹤的大腳之謎。



孤臣記

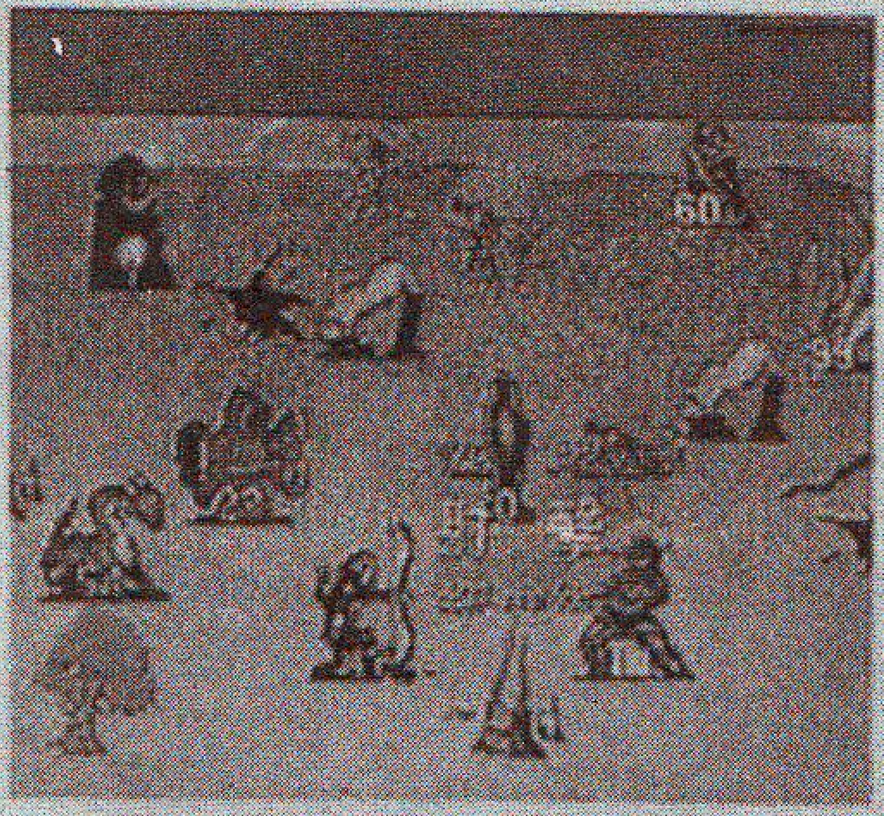
■遊戲類型／RPG

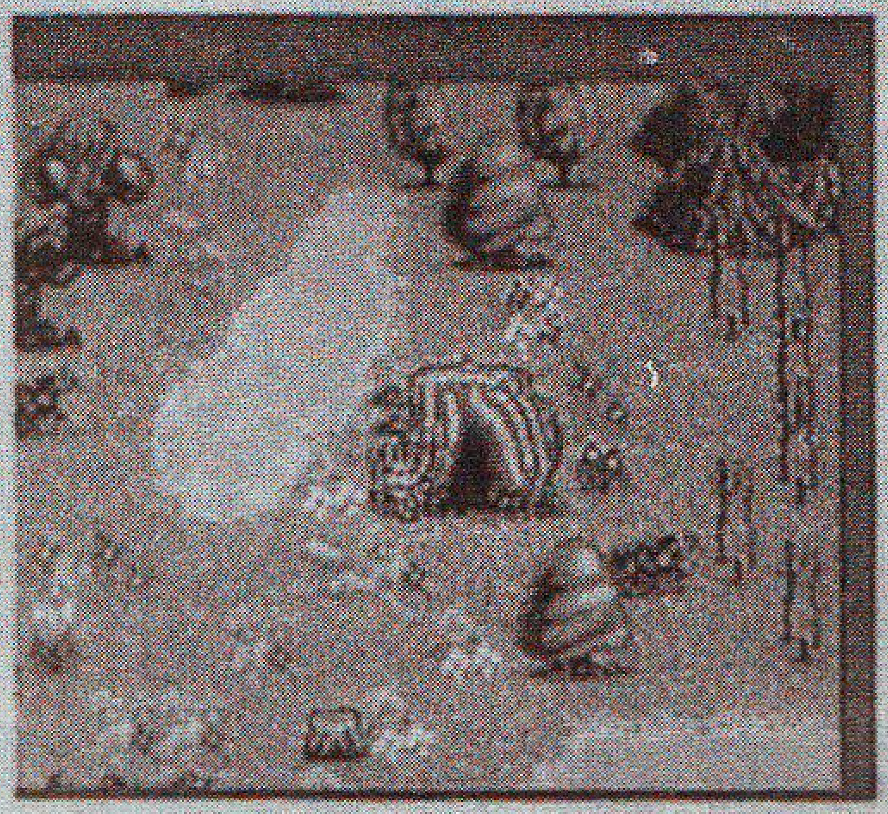
★軟體廠商／© 宏中資訊
★遊戲形態／8方位螢幕捲軸方式
★發售日期／發售中
★價格／450.-

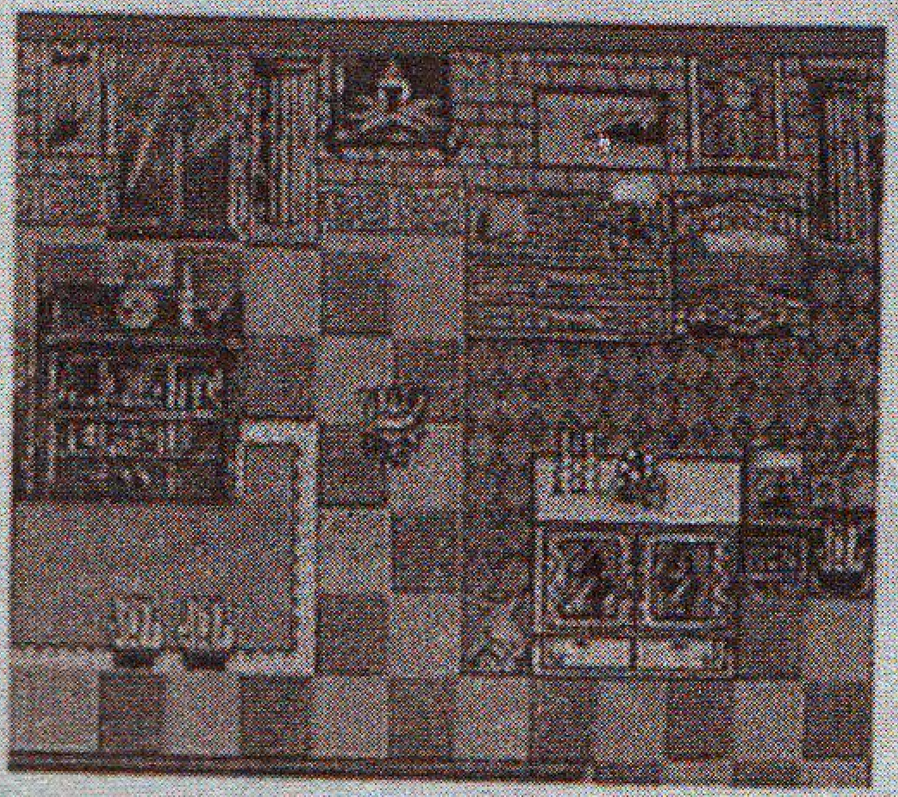
這是一款以中世紀歐洲宮廷爲背景的角色扮演遊戲，內容描述雷衣斯國王病逝後，王子繼承王位，任命其好友出任要職所引發的一連串事情。

這是含有策略應用性的RPG遊戲，採多線發展方式，擁有6系列48種不同屬性軍種縱橫全場，以8方位螢幕捲軸方式，流暢度十足。









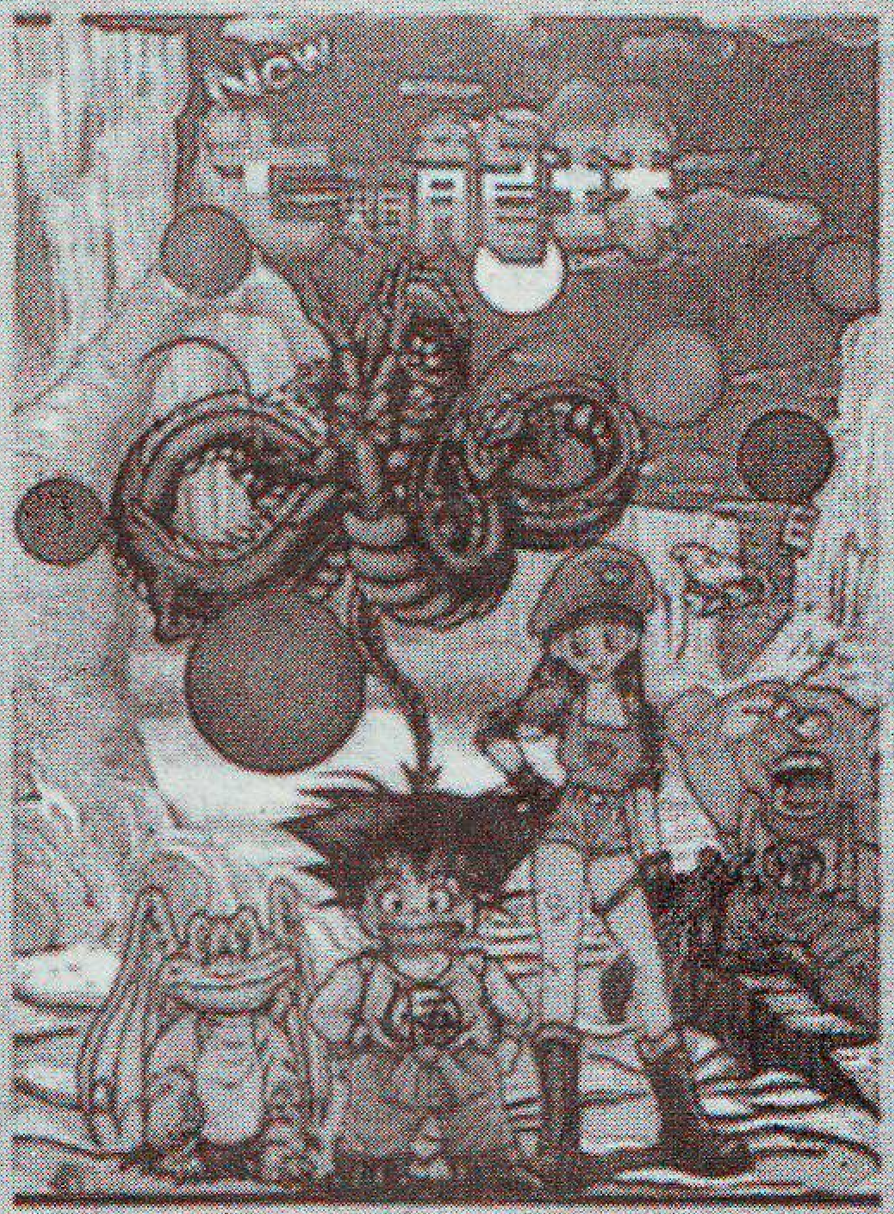
七顆龍珠

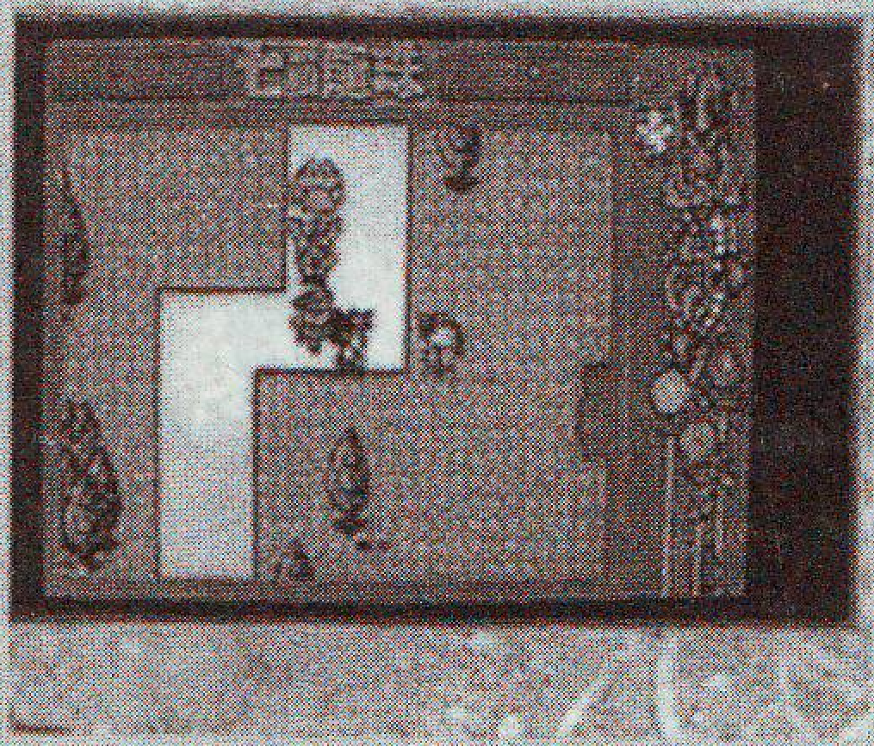
■遊戲類型／RPG

★軟體廠商／© 飛龍電腦工作室
★遊戲形態／角色狀態以圖像顯示
★發售日期／發售中
★價格／450.-

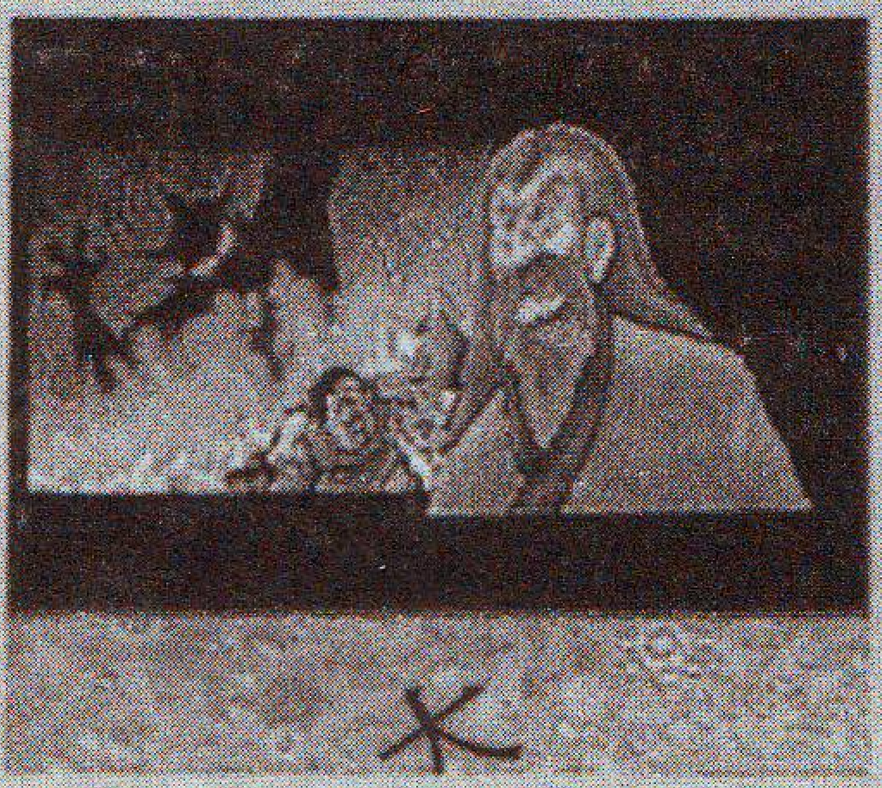
在古老的東方，有個叫做中國的國家相傳天上的神爲了獎賞人類對理想的追求，所以製造七顆龍珠，一旦七顆龍珠收集完成，任何理想、願望都會實現。

擁有生動精彩的故事情節，完全中文顯示使玩家能輕鬆上手，各角色狀態皆以圖像顯示，動聽的音樂可伴著玩家以快樂心情慢慢過關征服敵人。









铁 拳 对 钢 拳

□类型:ACT □机种:SFC □制作:BANDAI □容量:12M



遊戲內容

撞於打架卻怕眼淚，男子氣概十足卻冒冒失失，大家都知道前田太尊來到帝拳高中！態度令人擔心的新生。這小子所到之處都會掀起一陣狂嵐，學校、公園、咖啡店‥‥‥。

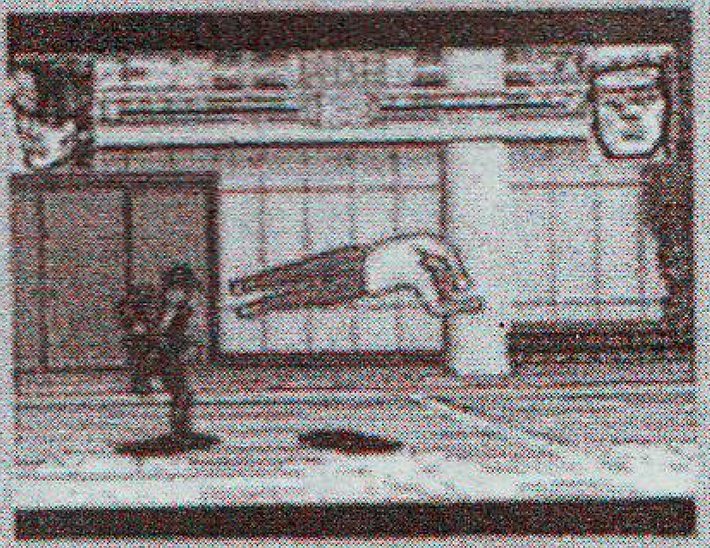
男人和男人意氣之爭的賭命打鬥！「喂！給我過來！」「原諒我吧！」，生氣起來六親不認的強悍，但對做阿飛頭頭卻絲毫不感興趣。愉快的同伴不少，但都是一些喜歡打架的傢伙。充滿原作漫畫的氣氛，沒有從中吸取教訓的傢伙的鐵拳對鋼拳！

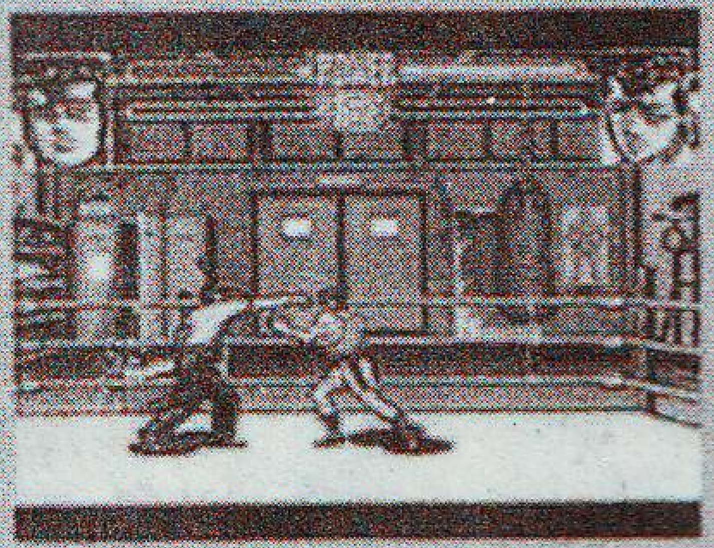
操作方法

十字鈕的左右：移動
十字鈕的上：跳躍
十字鈕的下：蹲
L・R鈕：回避敵人的攻擊
X鈕：使出特殊拳擊
A鈕：使出特殊踢法
B鈕：踢的攻擊
Y鈕：拳擊
開始鈕：暫停

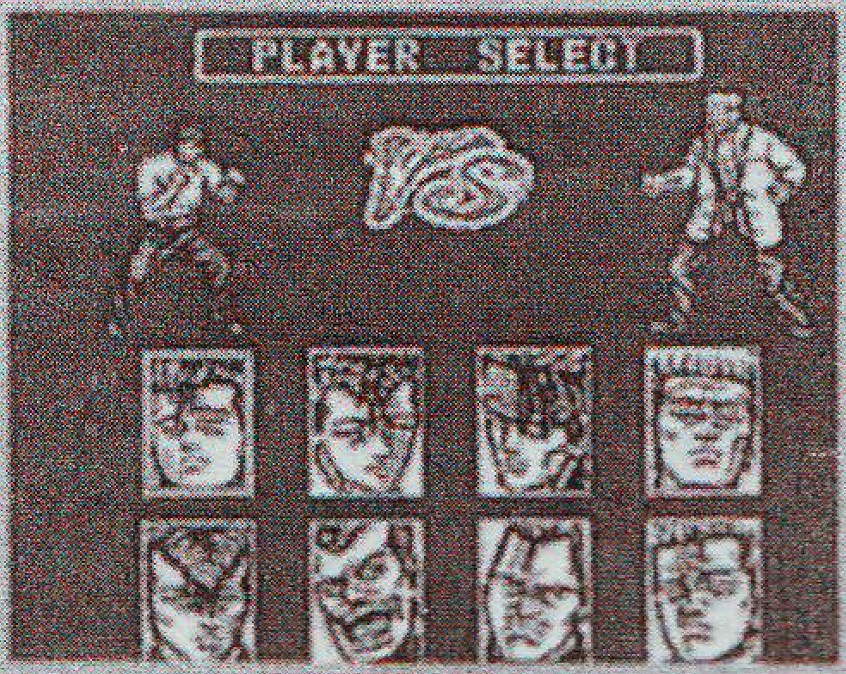




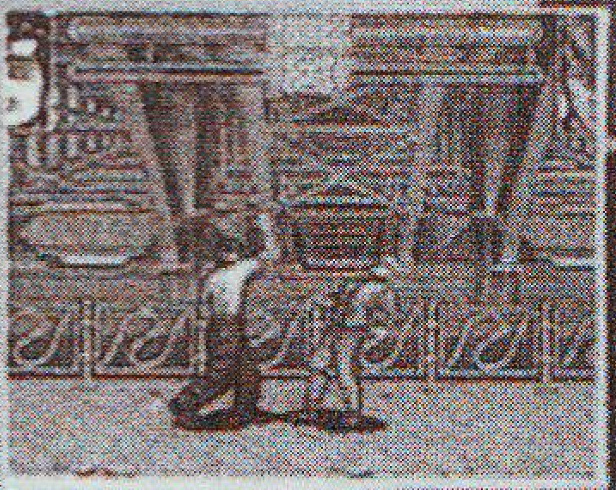






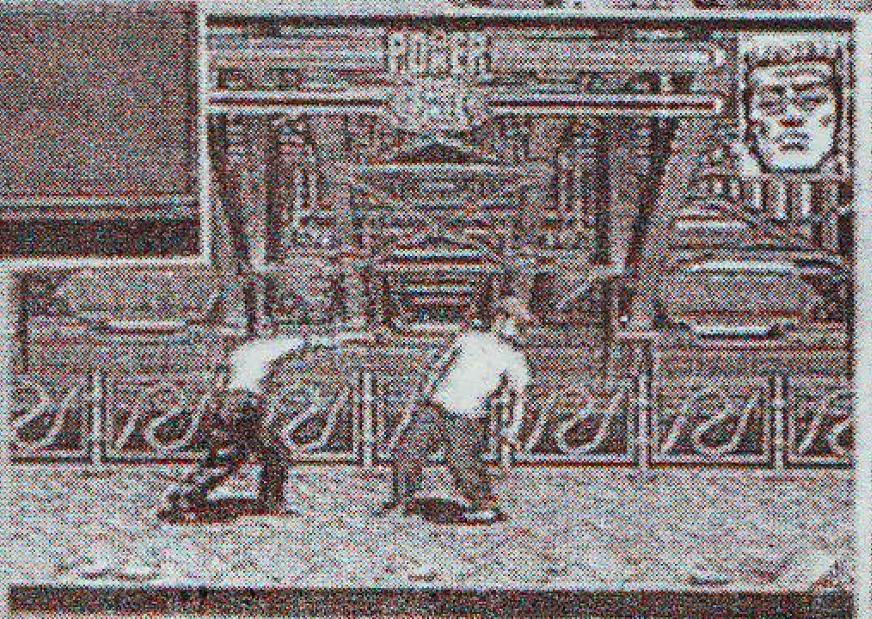






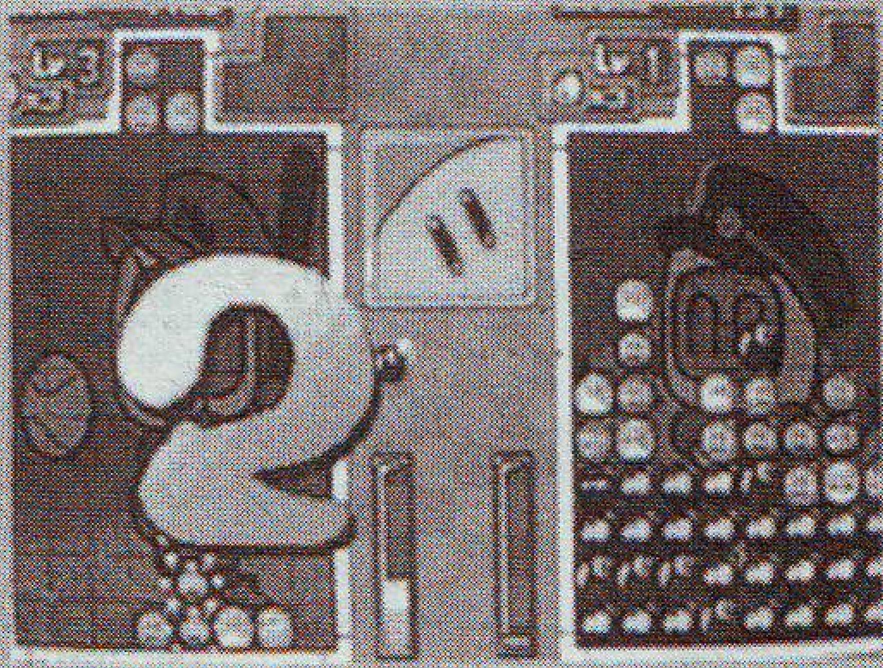






超　级　炸　弹　人

□类型：ACT □机种：SFC □制作：HUDSON □容量：8M



遊戲內容

和平的地球又再次陷入危機中・・・。

在轟炸超人的面前突然出現『瑪格列特』『葛雷姆』『布利迪』『布萊恩』『布拉茲馬』轟炸超人。

由企圖征服宇宙的外星人所開發的５名人造人『凶惡轟炸超人』，說是爲了帶回他們試作１號機轟炸超人而來。喪失記憶的轟炸超人勇敢地挺身而出，卻反成階下囚。

在５名凶惡轟炸超人的基地地下牢房中甦醒的轟炸超人，爲了地球的和平和自身的命運而再度挺而走險。在廣大基地中蠢動的敵群、種種的陷阱、等他現身的５名凶惡轟炸超人・・・・。

竭盡全力的戰鬥，其結果轟炸超人到底看到什麼！？

操作方式

十字鈕：轟炸超人的移動、標題畫面和各選擇畫面的選擇、拿到踢的道具後即可踢爆彈、密碼的輸入。

A鈕：轟炸超人在地板上放置爆彈、拿到提昇威力的道具後即可舉起爆彈、舉起爆彈移動。

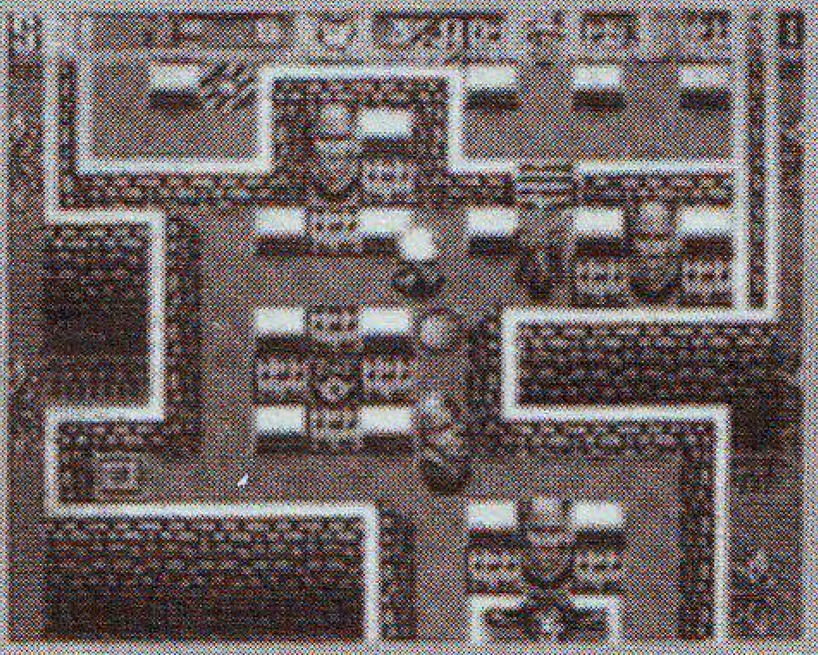
B鈕：拿到控制的道具後，按此按鈕爆彈即爆發、在密碼畫面和作戰畫面的選擇畫面中按此按鈕即回到前一個畫面。

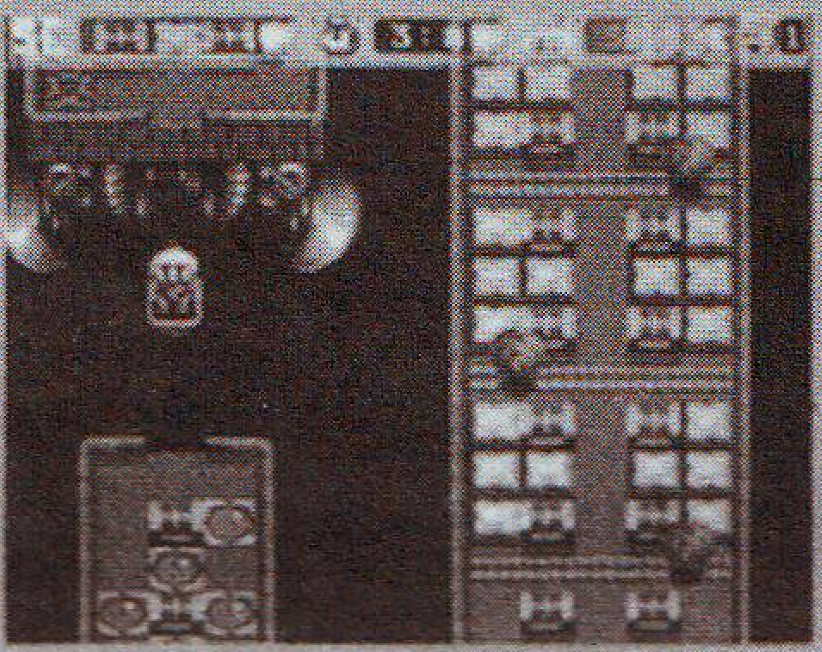
X鈕：拿到踢的道具後按此按鈕即可讓滾動中的爆彈停止。

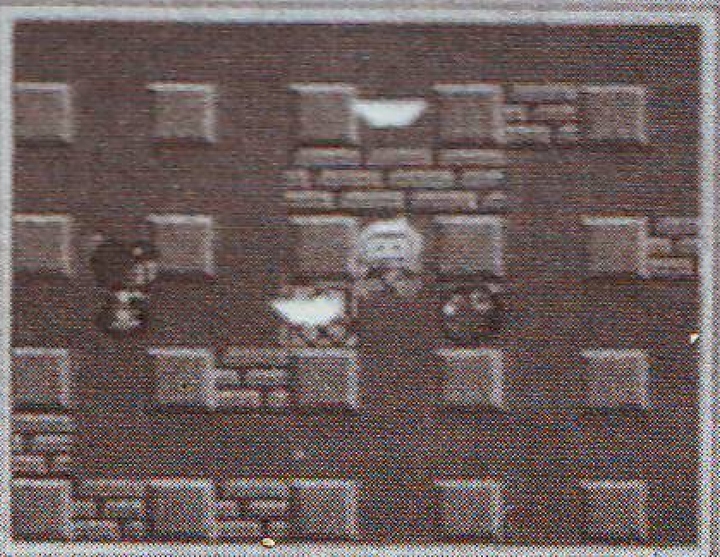
Y鈕：僅在作戰遊戲的第１０階段按此按鈕跳躍、和十字鈕一起按即可在方塊中移動。

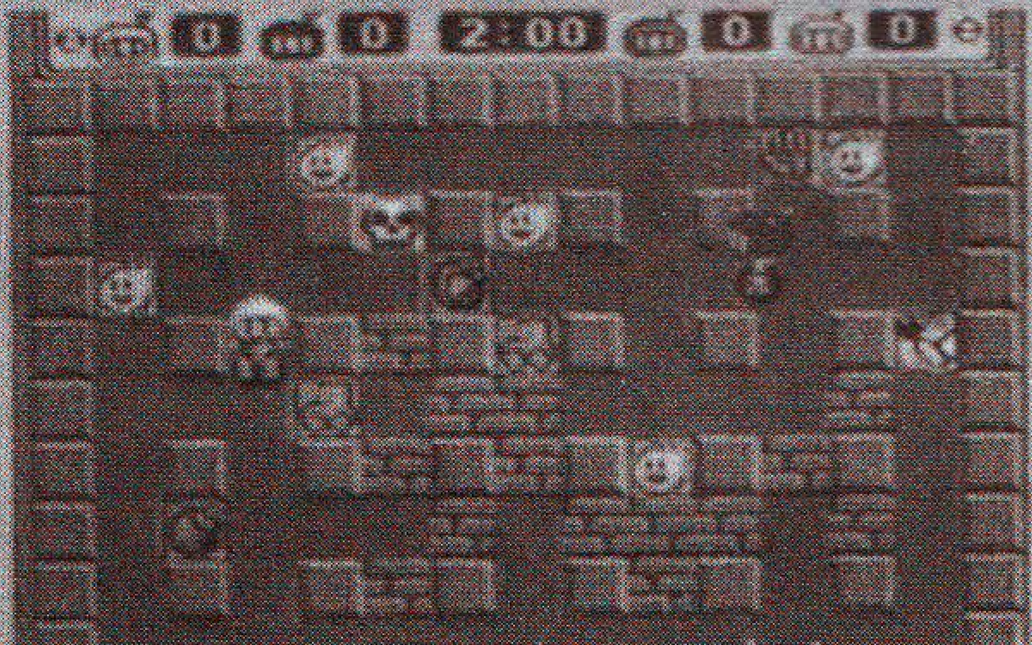
開始鈕：遊戲的開始、暫停。

L、R、選擇鈕：不使用。

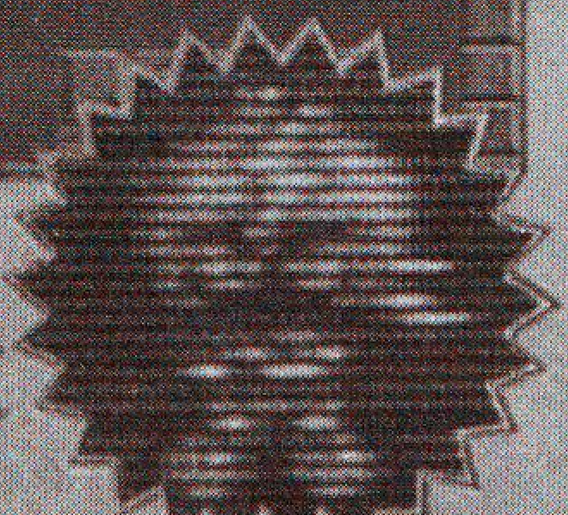


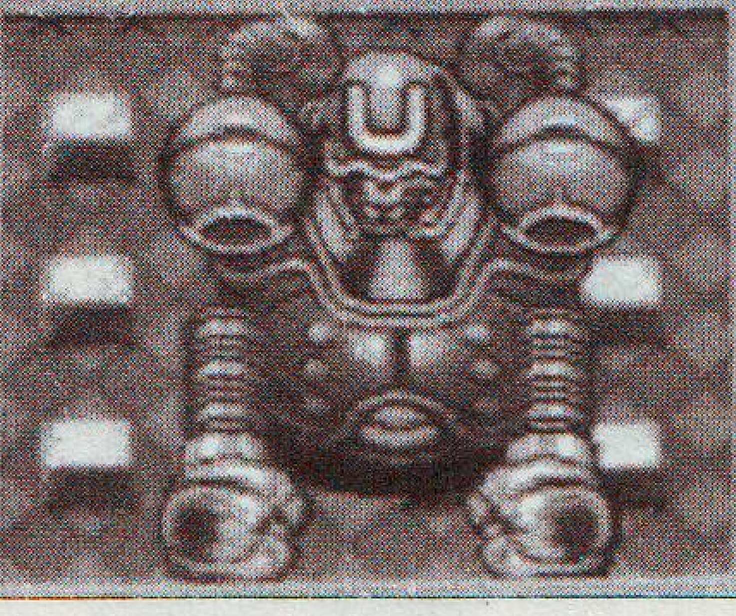
















三国游戏纵横谈（四）

特色鲜明的《天舞》

文/边晓春

《三国志·天舞》是日本著名的 WOLFTEAM（狼组）公司 1993 年推出的力作。该作品场面宏大，战将如云，设计新颖，在众多三国题材的游戏中可谓独树一帜。笔者仅见到《天舞》的超任版，拿到后也仅打通两遍，故写在这里的也只能是几点浅见。

《天舞》最突出的特点是气势恢宏。首先是场面大，地图上有 13 州 127 郡，完全再现了东汉末年的中国版图。其次是战将多，任一时期开始时均有约四百员战将，据说总计超过千员。再次是官位复杂，在东汉皇帝刘协之下设有十多种中央官职和地方官职。加上一幅古代战场遗址照片作为片头，看得出，作者的本意是尽量再现宏大的历史真实。与其相比，其他三国题材的游戏最多仅有四十几座城池，同时仅出现百余个人物，就显得逊色多了。

在节目设计上，《天舞》有很多特色。

＊简化政令。在《天舞》中，只要在都城设置好主管内政的官员，如大司农；在郡城设置好主管内政的太守丞，游戏者就可以不管内政了。游戏根本没设诸如开发、治水等项指令。相信多数游戏者会感到如释重负。

＊淡化政治。在《天舞》中，游戏者看不到武将对君主的“忠诚度”这一参数。在都城中通过“调略”指令挖对手的人才也很困难。最常用的征集人才的办法就是攻占对手的城池。攻城之后，城中的敌军守将都会变成“布衣”，应聘的价格不等，召入后可以放心使用。游戏者不必对战将的忠诚度提心吊胆，也别想去捡对手的便宜。这似乎更符合历史的真实。

＊时钟可控。屏幕左上角有一时钟，可用光标控制开关。时钟开启时，右上角的日期就会按天递进；时钟停止时，日期不变。游戏者在时钟停止时发布指令，然后开启时钟静观事态发展。这样可以避免每月工作的单调重复。

＊可以同时从不同地点出动六支部队和六支运输队，指向不同的目的地。时钟开启后，在画面上可以见到部队移动。运输队必须沿路行进，但可自动渡河；部队则可以翻山越岭，但无船只不能过河。

＊战斗画面非常简单。仅有简单的攻城守城。双方的部队和战场被抽象为棋子和棋盘，且有相对固定的位置，很难任意移动。战斗手段也仅有“战斗”、“弓矢”“门破坏”等几种。到战争后期可使用投石机攻城。

＊窗口式画面。画面、指令框等均设计成窗口形式，窗口可大可小可移动，允许多窗口，很像计算机上的 Windows。

上述这些特点综合起来，可以看出：《天舞》节目设计者是把主要注意力放在了战略层次上。为此，不惜略去战役层次，简化战斗层次，简化政略。请您试想，假如您指挥有方、调度得当，使得您的部队从小变大、由弱变强；假如您把众多名将编入六支大军，在广阔的疆场上纵横驰骋，攻城略地、最后横扫各路强敌，一统中华……您将得到什么样的满足呢？这就是《天舞》的主要游戏点之所在。这也就是很多喜欢在战役层次或战斗层次上一显身手的游戏者对《天舞》感到有些失望的原因之所在。

《天舞》也有一些明显的疏误。例如：某君主攻下皇帝所在的城池之后，其势力名称就会自动变为“汉”（在第一期），而被打败的君主的势力名称就会莫名其妙地被命名为“晋”或“韩”或其他。这显然与历史真实相去甚远。再如：一支部队出城行进在途中时，若其出发地被他国攻陷，则该部队的武将会在其出发地转为“布衣”，于是就会出现两个同名武将，且可能处在敌对国中。

本文虽然没有介绍游戏规则之任务，但笔者还是愿意在此披露一点攻关心得——迅速打通《天舞》的关键在于“集中优势兵力”。如果能有几员强将率领一支万人左右的部队出战，则几乎所向无敌。攻城时，当兵力优于敌人很多时，宜用弓矢。这样不会使士气减低很多，有时还能增加士气。这样可做到一个月内连拔数城。当部队的士气下降很多时，快速恢复士气的办法是：把部队开到附近的一座士气高的已方城市，将部队解散后即重建。照此办理，如果能注意适时扩建部队，且尽量让各军同时行动，就能很快统一天下。若作曹操一类的较强君主，三年左右即可统一；若作较弱的君主，五年左右也可统一。不信您可以试试。

责任编辑　达　人

游戏角色特集

游戏明星诞生奥秘

文/小南
责任编辑/五四

在游戏十年史中，诞生了许多受到闯关族喜爱的游戏明星。它们是一部好的游戏的支柱和灵魂。其中有些游戏角色可能是你的老朋友，曾经和你一起成长。谈谈它们诞生的秘密，你会享受到一种怀旧的温馨。

索尼克系列游戏

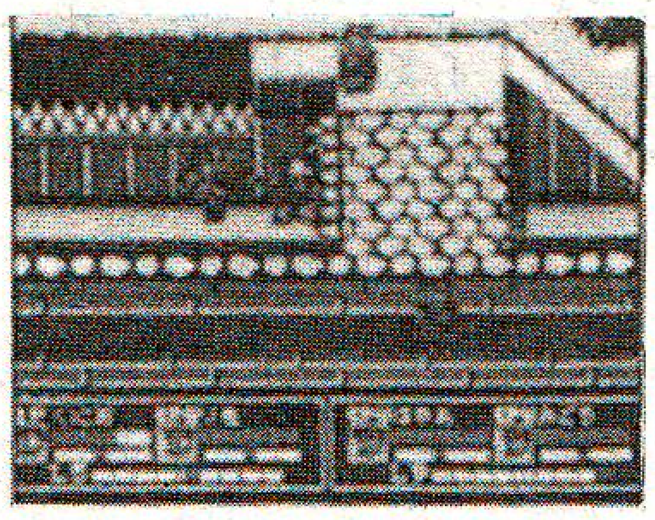
角色	索尼克



眼珠相连的索尼克是世嘉的招牌角色，最先设想出了滚动攻击法。为了更好地配合和体现这种攻击方法，设计出针鼠这个角色。后来才知道，在美国针鼠是很常见的动物，也许这个原因使它更受人们喜爱。当初公开征集形象时约有五百幅作品投稿，结果一位25岁的小姐的作品入选。应该称她为“索尼克之母”吧。

热血硬派国夫系列游戏

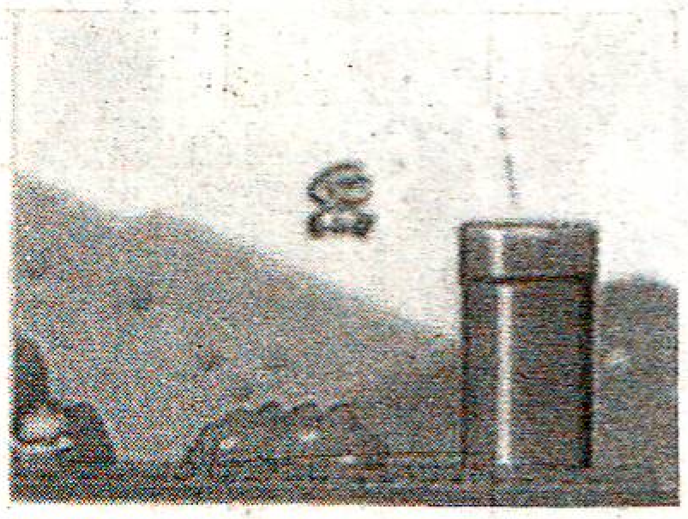
角色	国夫



国夫是TECHNOS为之自豪的支柱角色。因硬派打架路线而窜红。决定主角名字时受当时环境的影响决定采用社长的名字。询问社长的意见时，社长说：“有成功的信心就随你们的便，如果失败了，我恐怕只有下台。”结果“国夫”为TECHNOS社长国夫赚了大钱。

马里奥兄弟系列游戏

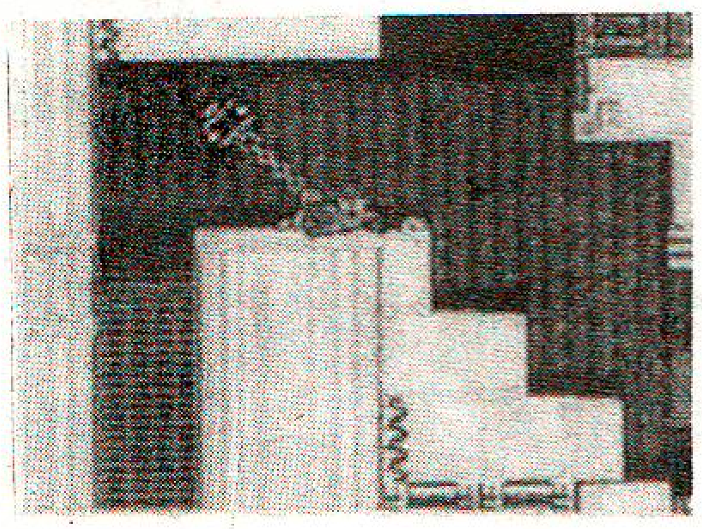
角色	马里奥



超级马里奥兄弟可以说是任天堂的招牌名星。在任天堂的各种游戏和杂志中经常登场。弟弟路易是稍晚时候才设计出来的。马里奥最初是〈大金刚〉中的主人公，并没有特别的名字。有人提议让他更有个性，噢，再加上帽子和胡子会怎么样呢？于是“亿万富翁”马里奥诞生了。

洛克人系列游戏

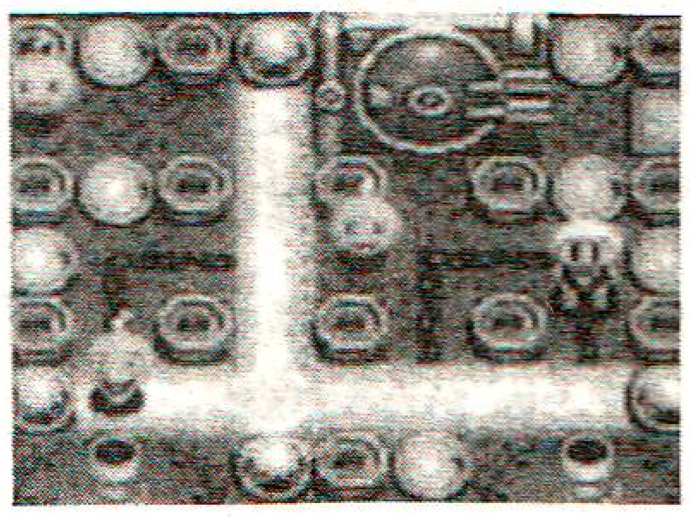
角色	洛克人



CAPCOM是著名的暴力游戏公司。但也创造过受人喜爱的机器人形象，洛克人是其中之一。构思时是把它做为文具的商品角色，连其动作和可能的发展也做了周密的考虑。比如其中一位头目的头饰实际上可以当剪刀使用。洛克人有很强的动画特征，因此制作这个游戏简直是一种轻松的享受。

炸弹人系列游戏

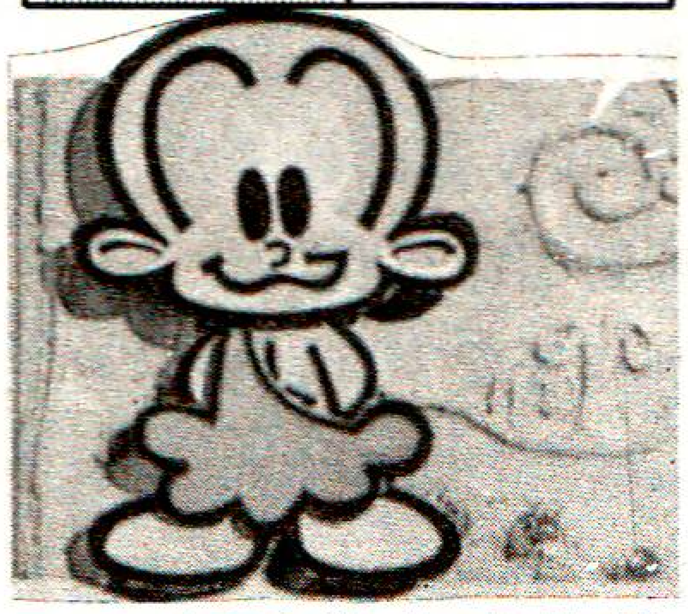
角色	炸弹人



规则简单而深受人们喜爱的游戏。在通道各处安放炸弹，炸死敌人，游戏CLEAR后出现人的设定。这个由哈德逊（HUDSON）公司创造的角色原来只是个小配角，在“金块”中登场，但在公司内很受好评，有人提议把它变成主角一定大受欢迎，事实也果然如此。最后变成人的设想也是受欢迎的重要因素。

PC原人系列游戏

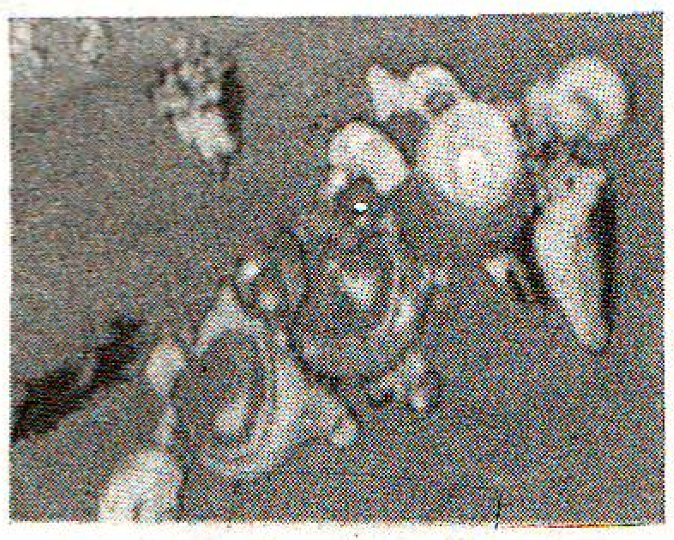
角色	原人君



大而亮光光的脑袋，滑稽的原始人角色。最初是在PC－E中登场，厂商是HUDSON（哈德逊）。原形取材于广井社长学生时代的朋友星野君，是广井社长随手画出来的，所以称为星原人。开始时是开玩笑似的随便画画，但在内部挺受欢迎，一不留神成了大明星。这是广井社长和星野都始料不及的。

兵蜂系列游戏

角色	克比



KONAMI创作的在《沙罗曼蛇》中人们已经很熟悉的飞机角色，伙伴有温比和考比。比是BEE（蜜蜂）的译音，这三只滑稽可爱的蜜蜂战机使一向以紧张、激烈、刺激见长的射击游戏变得轻松、愉快，并打破了以机械战机为主导的模式，很适合在家庭中消遣。

秘技天地

编者按：自从秘技天地栏目天办以来，许多玩友投来稿件，其中不乏独门秘技，但也有重复的。对此，我们只能先人为主了，希望玩友们看到这些秘技而没署自己名字时，能够理解。并希望玩友们本着共产主义精神将自己的不传之秘拿来与大家共享。

《波斯王子Ⅱ》 IBM—PC

特殊功能：对于原版软件，输入“PRINCE YIPPEEYAHOO”。进入游戏，则可具有下列功能：轻功(SHIFT＋W)、补血(SHIFT＋T)、目前位置(SHIFT＋R)、背景开关(SHIFT＋B)、影子分身法(SHIFT＋S)、减血自杀(SHIFT＋K)、颠倒天地大法(SHIFT＋I)、跳关(SHIFT＋N)、显示版本(ALT＋V)、杀死画面中敌人(K)、慢动作(F1)、显示X坐标(F2)、隐身术(F3)、显示Y坐标(F4)。对于非原版软件，输入“PRINCE MAKINIT”进入游戏，则可具有下列功能：无敌(K)、复活(R)、增加时间(＋)、减少时间(－)、慢动作(F1)、显示标尺(F6)、跳关(ALT＋N)、补血(SHIFT＋T)、减血(SHIFT＋K)。

绝招——元神出入：第十关后才可使用。

元神出窍：站在原地，不停按左、右。

元神入窍：元神站在肉身上，按1、3键转动。

发气功：在第十四关水晶宫中，元神出窍后用0或CTRL可发气功。

用PCTOOLS作无敌修改：

生命无限：对“PRINCE.EXE”文件中88 0E 92 5C C6 46改为90 90 90 90 C6 46。

天下无敌：对“PRINCE.EXE”文件中3B C8 7E 02 8B C8 88 4C 12改为31 C9 90 90 90 90 88 4C 12。

时间不变法：对“PRINCE.EXE”文件中FF 0E 2A 5E 74 40改为90 90 90 90 74 40。

吊桥巧过法：荒岛洞穴中，为使骷髅兵由大吊桥上掉下，只好牺牲佩剑，太可惜。在吊桥附近某断层上有两瓶药水，当一见到骷髅兵后，立即冲回去喝下其中一瓶药水，当背景音乐变了时，表示成功了。此时再去吊桥，骷髅兵已不翼而飞。

北京　汪　寅

《特种部队》 FC

增能源和时间法：游戏中每当能源即将消失，可同时按下SELECT和START，能源时间即可加满。

北京　张　迪

《龙珠ZⅡ》 FC

战斗方式选择法：在每次移动前，同时按下SELECT和START键，就可以选择战斗方式了，一共有四种战斗方式可供选择。

北京　毕　波

《龙珠ZⅣ》 FC

单人玩法：当按选择键选完一人后，按B键即可和电脑对打。

北京　毕　波

《龙珠ZⅠ》 FC

主角像显示法：游戏中显示主角全身像，按选择键可转换。

北京　毕　波

《忍者蛙》 FC

跳关法：在第一关刚开始时，左右均会出现敌人，只要用最快的速度把他们撞死，立即跳上右上方的平台上，6秒之内便可跳到第三关。

选双打法：标题画面时，按上和启动即可。

骑恐龙法：在第一关拿到棍棒后，用棍奉把小飞龙打下来，立即爬到它身上就可将它当马骑。

上海　曹天骅

《轰炸队Ⅱ》 FC

最强火力法：输入AA，AA，AA，MI。

炸弹加满法：输入EE，EE，DC，AG

上海　曹天骅

责任编辑　邱兆龙

LIT 可重录型游戏卡——

及复录设备系列产品



普通游戏卡，即使你买很多盒，所能玩到的节目也是有限的，并且玩旧的卡带也没多大用处了。

LIT 可重录型游戏卡，当你上面的节目玩旧了，可以拿到经销商处洗掉上面的旧节目，再录上新的，如此反复。

该产品有用于任天堂类 8 位家庭游戏机 A、C0、C1 和用于世嘉五代 16 位游戏机 S1、S2 等机种型号，其主要区别是容量不同，即每块卡每次存储的节目多少不同，你可根据需要选择。

复录设备包括计算机、写入机、擦除器及操作软件几部分，由于是针对非专业人员设计的，所以使用非常简单。复录设备有 P 型和 SN 型两种，P 型只可对任天堂类 8 位游戏机可重录游戏卡进行录制，如 A、C0、C1 卡，SN 型除具有 P 型功能外，还可录制世嘉五代 16 位游戏机 S 型可重录游戏卡。

在经销商处进行节目录制时，先用擦除器将 LIT 卡上的节目擦除掉，然后插在写入机上，只需几分钟时间，便可将你所选的节目录入 LIT 卡，经销商处有很多新节目供你选择。

李氏公司不但在可重录游戏卡领域拥有领先的技术和生产规模，而且李氏人还以每一件李氏产品的高品质为追求，并依靠可靠的生产工艺、严格的质量检测和全体员工的共同努力去实现。

有游戏机
怎能没有 LIT 卡

李氏（宝鸡）科技发展有限公司出品

电话：86—0917—211261
传真：86—0917—219789
地址：中国·陕西·宝鸡市金陵路 21 号
邮政编码：721001

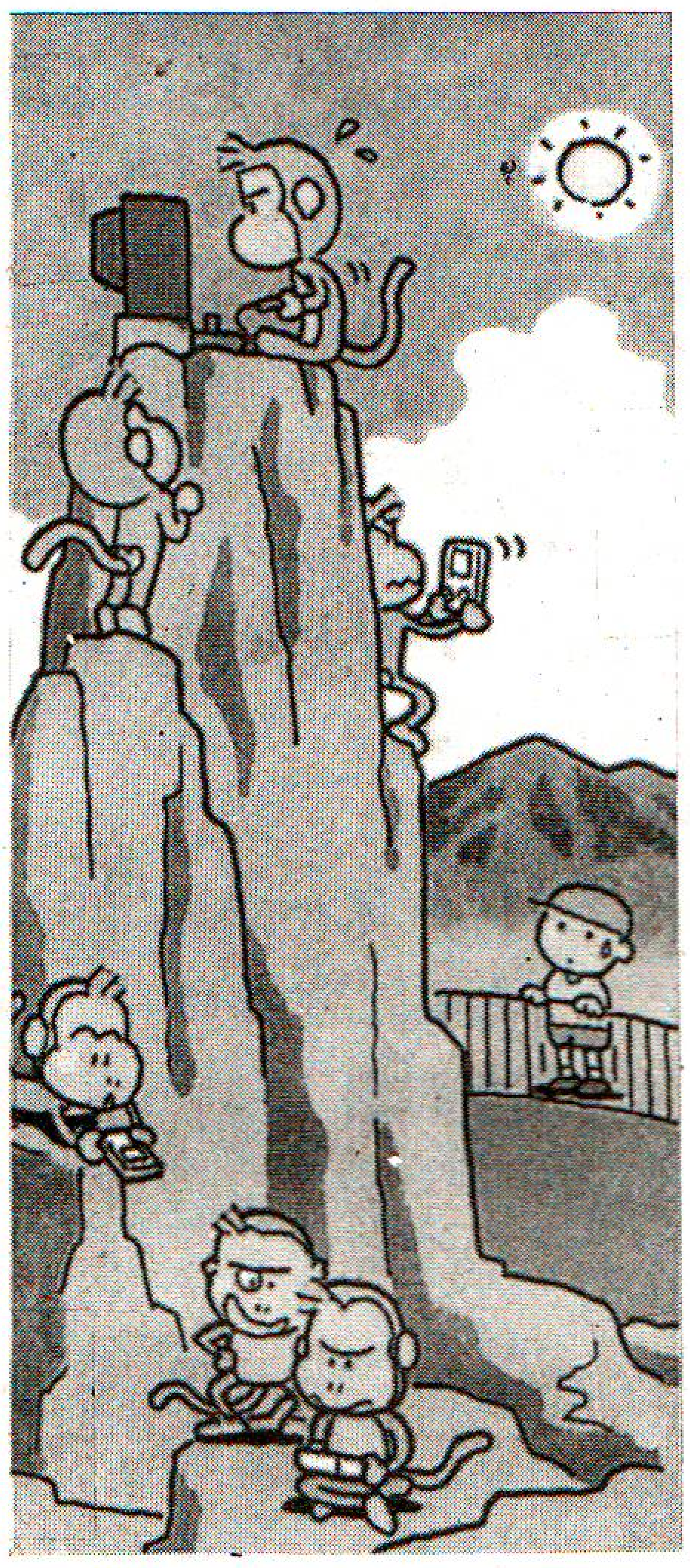
闯关族的家

主持人：仔龙



七月流火，闷热难当，在快活林里避避暑好不快活。有道是"金窝银窝，不如自家草窝。"重回闯关族的家，却别有一番滋味在心头。好悬！再晚一步，家，就要被人踏平啦！这决不是危言耸听。不信，你们来看：

抗议书



我代表全体PC机发烧友向《电子游戏软件》杂志提出严正抗议！

诸位电刑室的打手们，你们想过吗？现在，PC的发烧友队伍正在不断的发展壮大，而你们所谓的闯关族的家，给世嘉、超任、任天堂那么多床位，而给PC族每次则只有一点点可怜的面包渣，而且无论是游戏新闻眼、电子游戏节目十年，还是新游戏广场居然连一个都没有，这叫什么闯关族的家，你们太看不起我们了!!!

我们在此发下毒誓，如果两期之内不加登PC游戏的介绍和攻略，我们一定要踏平"电刑室"！

刘维佳

编者："闯关族的家"不搞"种族歧视"，但老大老二排行还是有的。究竟谁是老大，谁是老么，是仁者见仁，智者见智的事。对编辑部而言，读者是上帝。第二期读者调查表就是要听听上帝的声音。

自白书

集中营各位元帅将军们：

看了"紧急通缉令"，急得我象热锅上的蚂蚁，特连夜写下这封"自供状"，我全部"坦白交待"，请求您们"宽大处理"。

各位闯关族电玩迷们，我要告诉你们一个很不幸的消息——世嘉公司又推出了几个新作，又要来破你们的财了。闻名于世的"索尼克Ⅲ"还未打穿，四代又跟着上了；"格斗四人组Ⅱ"如今又有了续作Ⅲ，招数更多，竟出现了赵云的绝招"升龙剑"，"超忍Ⅱ"还未丢手，Ⅲ又接踵而至了，由阿诺德·施纳辛格主演的"终结者"终于搬上了世嘉……，价格都惊得你直跳，你们都有些手痒了吧，快！有钱的出钱，没钱的骂娘，还等什么！好了，今儿个我就坦白到这儿，顺便说一句(小声)："我快没钱了……"。

间谍　郭一宁

94年6月26日

编者：郭间谍忠心可靠，不过提供的情报似乎不太准确，诸位看友看得出来吗？

留言薄

集中营能否对"高手"下个定义。这世道厚脸皮的人不少，唯恐有诈。希望集中营设段位制。另阿龙(龙哥)不知有何资格做集中营营长，应废除终身制，阿龙应拿出风度，脱袍让位，由高段玩友轮流坐庄主持。

上海　张峰

本人是一名"刑满释放"(参加工作)的"要犯"，"犯罪"历史长达十余年，有一整套"作案"工具(任天堂、世嘉和超任等)，"作案"经验丰富。虽多次受到"管教人员"(家长、老师)的"加刑"，仍然"死不悔改"。看了"紧急通缉令"，本人深感自己"罪大恶极"。为争取"改造"而"重新作人"，本人甘愿"戴罪立功"作一名"线人"，竭诚为广大玩友们服务！　上海　吴斌



龙哥！你能不能举办一个全

国性的《街霸》大奖赛！　　　　上海　电侠

不妨收集或制作一些游戏中精彩画面的图片，单张或成册发售，定会让游戏迷们收集不及如获至宝的！

周应来

二手货市场能否搞一个中转站。要不然，把钱寄出去了却不见卡寄过来，怎么办？找谁要卡！　　马杰克

在我生命中的每一天，有两件事是绝不能少的：下班后玩电子游戏，睡觉前看武侠书。当我看到“紧急通缉令”时，马上就意识到我就是一名通缉犯。你们马上逮捕我吧，我束手就擒，绝不反抗。你们判我无期徒刑吧！如有必要，将我正法！不过，临死前让我玩一天一夜的电子游戏。

施海毅



求贤榜

1. 成都游笛问，如何通过《圣斗士星矢》中教皇厅路上的玫瑰花？

2. 上海许昱民问，在“太空战士Ⅱ”中当ヨーゼフ加入我方后怎样找到女神之铃(めがみのバル)。在“勇者斗恶龙Ⅲ”中，当到达第二个国家后在アッサラーム听到魔法之钥(まほろのカギ)的传说，却找不到，另有一处山洞石头挡道无法过去。

3. 北京邢智刚问，如何解开《007特备队》第二关的保险柜的密码？

4. 上海张靖问，怎样消灭《机械战警Ⅲ》中第五版中的两个忍者？

5. 北京张凯问，如何攻“侏罗纪公园”第七关关底和“龙”的第四关关底？

6. 北京赵军辉问，如何玩任天堂原版卡“灵幻道士”和“中央大陆”？

7. 上海周宁问，如何攻破《音速小子Ⅱ》(MD)最后一关中庞大无比的机器人？

揭黄榜

1. 上海陈莹问，如何进入《七龙珠Ⅲ》打人造人一关中的神秘山洞？从此洞开始向左三步向上二十三或二十四步找到并打败人造人19、20号后，19号会带你进入山洞。

2. 北京白隼问，《七龙珠Ⅲ》中悟空等人为何只能修到六十多万？悟空等人的战力最大值均是65535。

3. 福州林隽问，刘备军怎么走出荆州刘表的宫殿？宫殿左上角表面上是墙实际上是暗道，走过去一碰就可进去而出城外。

回答这些问题问题的高手贤士有(截止8月10日)：边晓春　赵国良　李鹏　孙意　ALEX　马峥　周赟　凌波灏　王岩　沈悦　郭鹏　淳于淼　时洋　阿攸罕　涂顺雄　徐之晖　罗峰　张靖　张杰　徐珺　任东　黄钊　肖宇　邹征　李凯　赵鹏飞　孙泳　李骏　乔康毅　沙永春　陈进　悟饭　陈进

专卡门诊——吞食天地Ⅱ

特邀主持：边晓春

问：孔明如何诈死诱敌，破司马懿的落雷计？

北京　孙涛　上海　陆几　河北　张惠来

答：孔明得了黄石公破落雷计的秘诀“上上下下左右上下”之后，站在队伍的第一位，率军进抵五丈原塞门，画面切换。此时，要赶在司马懿出现之前，按秘诀的顺序按动手柄的方向键，落雷计就不会出现了。

问：如何从高老庄取水？　　北京　张春凯

答：进入高老庄后，不能用“调查”找水，要与一位老者“谈话”，他会问你是否要水，回答“是”。此时，若未带着水壶也取不到水，水壶可在前面某城(安定?)中找到。

问：如何叫醒诸葛亮？　　上海　张靖

答：在孔明家人问叫不叫醒他时选“No”而等待，然后再去调查他。

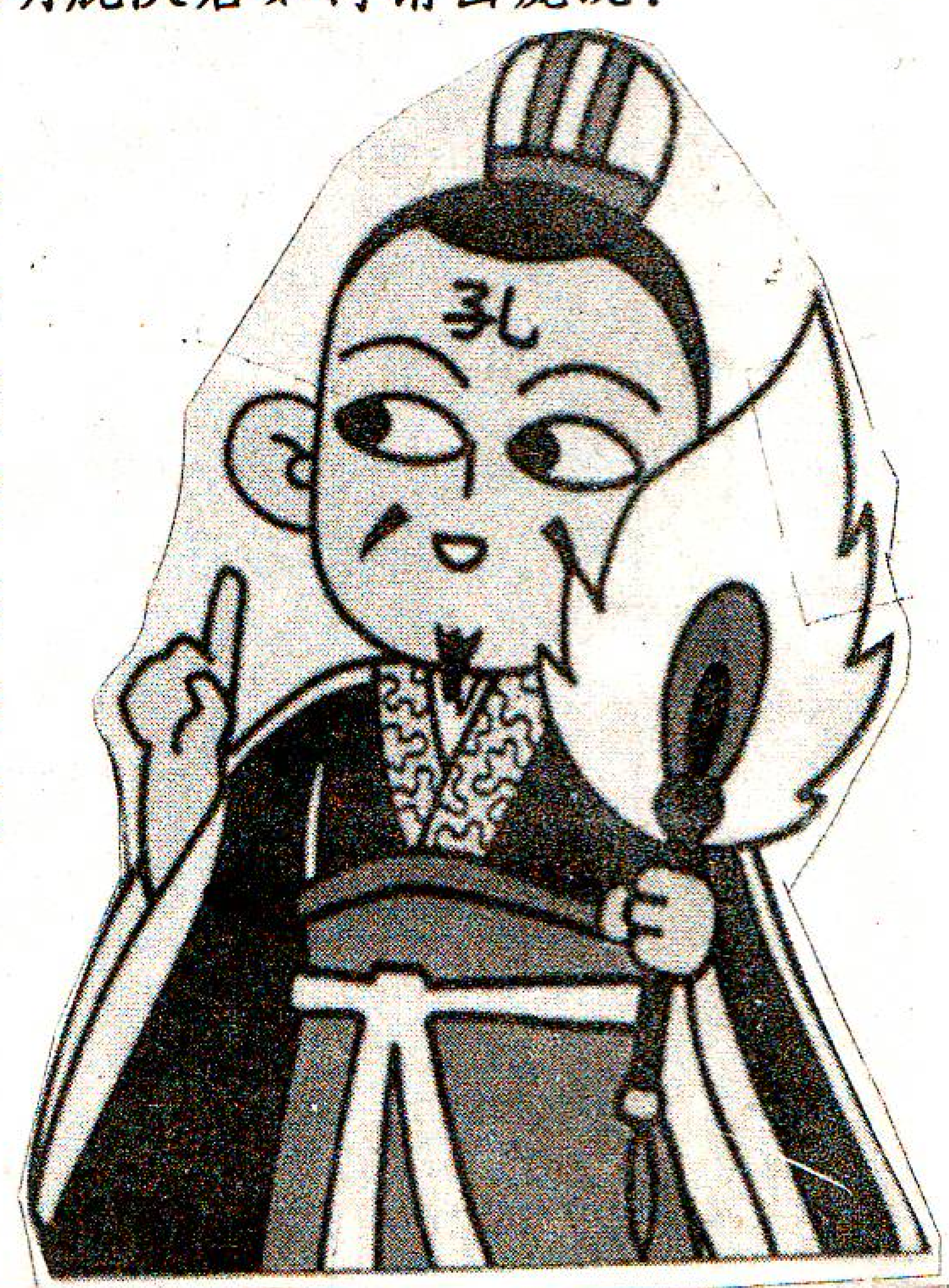
问：如何走出石兵八阵？　　北京　张惠来

答：进入石兵阵以后向下走到底，大概是八步或十步，然后向走同样的步数，再向下直接出阵。

问：在《吞食天地Ⅱ》中，孔明脱队后如何请出庞统？

北京　李硕

答：先找一位智谋高的将领(如马良)担任军师，到司马徽家取了酒壶走到襄阳。经城中百姓指点，将酒壶交与城西北角屋子里的酒鬼，应酒鬼要求出襄阳向西闯入密林中央的洞穴，打败廖化救出女孩，再回城中酒鬼的屋子，见到庞统。



龙 哥 热 线

眨眼间龙哥成了闯关族炙手可热的明星大腕，只要编辑部里铃声一响，不用问，准是向龙哥咨询的。龙哥，也还真有两把刷子，闯关族里的事就没有他不知道的。得，干脆，让龙哥来开一个热线吧！各位，“有问题，找龙哥”！别忘了来信标明“龙哥热线”！

问：新星“小教授”能否和 CD-ROM 连接？

天津　田雨

答：连接 MEGD-CD 是可以的，但效果有时会不理想。

问：我买了一台日本原装世嘉机，可为何在说明书上却看到“Hongkong”字样，为什么有的 SEGA 卡在开始画面上出现“SEGA”或“SEGA™”字样，为什么我的 MD 音乐节奏太慢？　北京　赵扬锟

答：日本原装世嘉 MD 目前市面上基本没有。如有，定价当在 1000 元以上。国内 MD 卡多为盗版，对于“SEGA”字样不太重视，有的甚至整个弄成一个蓝色方块，所以，比较混乱。MD 的运算速度对某些信号过多的画面无法完善处理，所以只能减慢运算速度，不算主机的问题。

问：“三国志Ⅱ——霸王的大陆”存储后一断电源记录就被冲掉，怎么办？　上海　操逢璟

答：你不妨在存储后按复位键 Reset，然后拔卡。如果仍丢记录，则表明卡带的线路存在问题。

问：世嘉主机上的 CD-ROM 系统搭载 MEGA-CD 后功能有何改变？其价格是多少？　北京　李健英

答：MEGA-CD 借助光盘的容量使得游戏中加入大量清晰的人物并且画面深广度及层次感提升，总体上是一个以主机为媒体的光盘系统。价格在 2000—3000 元之间。

问：1. 国内目前是否有模拟仿真二战的 SEGA 卡？2. 超任卡能否在 SEGA 机上使用？3. 磁碟机上的磁碟能在 PC 机上使用吗？4. 目前国内是否有与 8 位机相配的磁碟系统？

答：1. 有，如欧陆战线，大战略，提督决断等；2. 不能；3. 不能；4. 很少。

问：超任的“火牛”能在世嘉上使用吗？

答：超任的“火牛”只是一种双线输出的电源稳压器，有多种规格，只要插头和世嘉的插口相符即可使用。

问：AV 线有什么作用？

答：AV 是视频/音频的简称，其作用是把信号输出端（如录像机、游戏机）的视频和音频信号分出直接送到接收端的监视器和扬声器中，因而效果比 TV CABLE（接收电视信号的普通信号线）强得多。

问：SEGA 机是否适用各种彩电，玩游戏有损彩电吗？

答：SEGA 在国内出售的主机绝大多数是 PAL-D 制式，适用于各种型号的彩电。玩游戏不会对电视有任何损害。

问：有些记录卡当存储后按复位键则记录还存在，若断电源后再开机时记录都会消失。《勇者斗恶龙Ⅲ》和《吞食天地Ⅱ》在擦去记录后，有三行日语出现在“重新游戏”指令之前，怎么回事？　上海　张浩祁

答：《勇者》、《太空战士》等系列都会有此指令，在消去进度后（即存贮栏有空间时）会多出来“复制进度”“新游戏”“改变设定”三个指令，进度栏档案满时会只有“调出进度”“速度设定”及“消除进度”三档，不过我提供的顺序可能不对。

问：在“机械战警三代”中一过第二关就永远重复第二关关底，如何过关？　北京　颜扬

答：这是一个普遍性的问题，原因是在盗灌卡带时程序出现故障。

问：“梦幻街霸”如何调无敌？在《七龙珠Ⅴ》中，如何控制孙悟空等人变成“超级赛亚人”？　北京　焦伟

答：“梦幻街霸”没玩过，可在“求贤榜”中求解，《七龙珠Ⅴ》的很多人物及武技都要借助卡片条码机玩出来的。卡片条码机是一种卡带外设，至今已有 4—5 种，国内并不流行。

问：在《七龙珠Ⅲ》中，仙豆、炸弹等装备怎样才能补充完整？

答：仙豆及炸弹没有一定限制，炸弹只在第一版使用，仙豆最多可得 15 颗，只要每次生长时按住快键即可长到 5 颗，不要贪心多按，否则会前功尽弃。

问：从《GAME BAR》相片看，无类好象是女的。而“包打听”说他因没有 Girl Friend 而生“妒”。请问无类到底是男还是女？　北京　李超

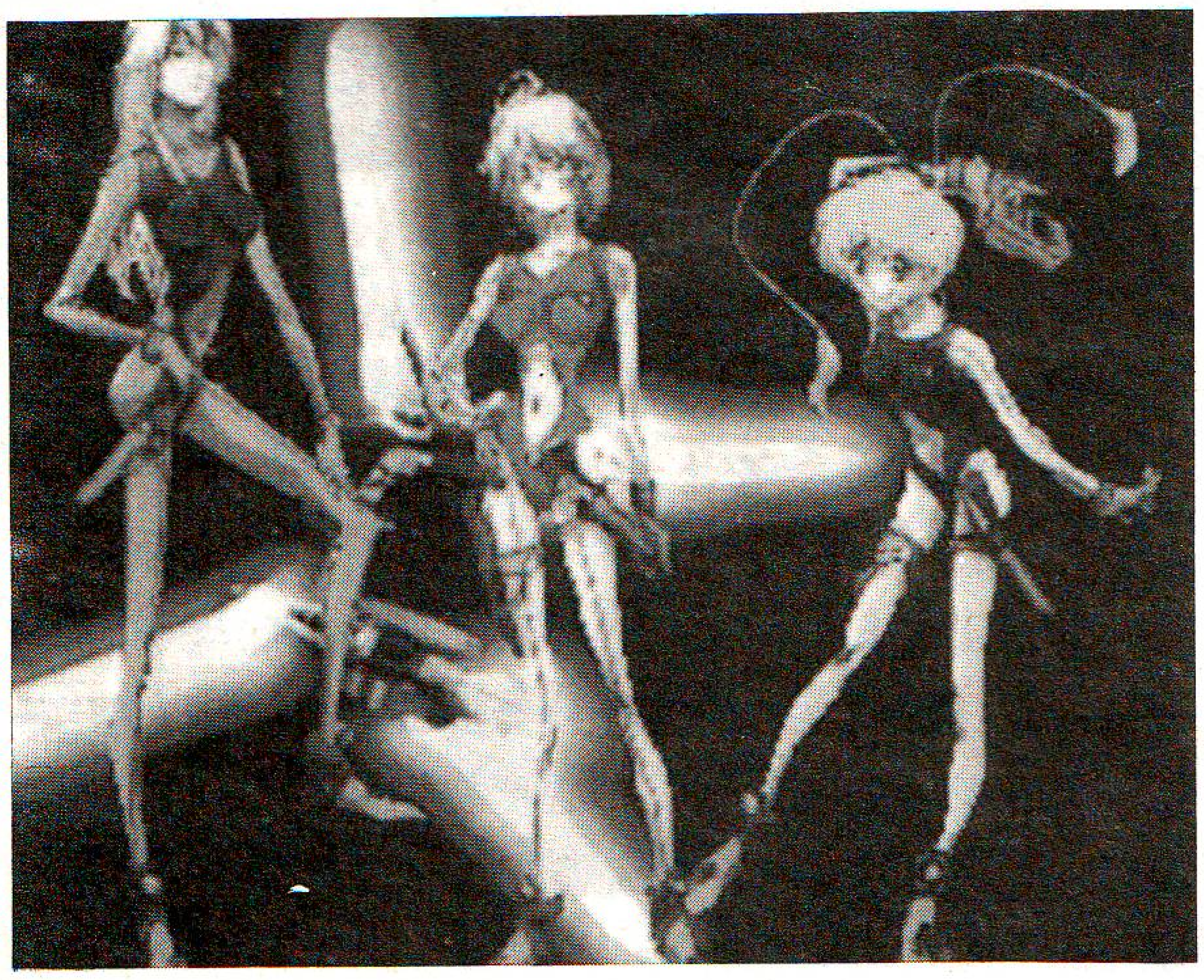
答：告诉你一个秘密，无类外号叫“乱马”。



责任编辑　达人

新消息，快节奏，短文字，欲知天下事，请看：

海外采风



“海外采风”为“游戏新闻眼”的姐妹篇。“新闻眼”注重国内市场，在实用上下功夫。“海外采风”顾名思义，镜头对准国外，主要是游戏王国日本。凡国外游戏业界动态，最新游戏机种，最新游戏软件，最新游戏排行榜，无论国内是否有影儿，是否消受得起，均加介绍，以快、新为特色。可以说，“新闻眼”是用的，“海外采风”是读的。希望通过这两个小小的窗口，使闯关族们对游戏业的现状能有大致的了解。

今年对电玩界而言是一个特殊的年份，几乎所有的游戏机公司都在这一年中推出了新型的主机。有的已经上市，有些还只是样品，预计在将来的一年中会引发出下一代机件的大混战。

任天堂 NINTENDO

任天堂的 SUPER GAME BOY 已经上市，它是一种与超任主机相连接的可以把 GB 卡在 SFC 上运行的装置。可以给 GB 节目的黑白画面上色，配合它所发售的新 GB 卡可以加上更丰富的色彩。只能在掌机上玩的 GB 节目终于可以全部搬上大屏幕，而且添加了漂亮的彩色，实在是一个创举。SGB 的出现无疑令即将发售的 GB 版“热斗侍魂”和“热斗饿狼传说”更加具有魅力。



任天堂的另一项创举是它与航空公司合作开发的“Gate Way System”，这个系统由一个手柄、液晶屏幕及光线、音量控制器组成，整个系统可以折叠收进座位的两侧。现在这套系统已在日本西北航空公司的波音 747 客机上试运行，软件包括著名的玛里奥兄弟和街头霸王等。

至于今年早些时候传说的 SFC-CD 计划，任天堂表示将考虑推迟，因为 CD 的推出可能会对目前的卡带销售造成影响。

面对群雄逐鹿的局面，任天堂表示将于明年春推出其 32 位主机。此外，透露其下一代主机是 64 位机，预定明年秋发售（也许又会像 SFC 那样一拖再拖延后三年），但具体到开发工作的进展则尚不明了。

世嘉 SEGA

世嘉在欧洲、美国仍旧势头强劲，占领先地位。四月中旬在英国举办的 ECTS（欧洲电脑贸易展）上，SONIC3（《索尼克 3》）大受欢迎，世嘉的〈阿拉丁〉被评为年度最佳节目，《赛尔达的传说Ⅳ》为最受欢迎的节目。

再则是一条快讯：世嘉的便携式十六位机 MEGA JAT 已在日本上市发售，它是由 SEGA 和日本航空公司共同开发的，可运行 MD 卡带。这种新的 MEGA JAT 主机与 1P 手柄是一体的，大概与 GAME GEAR 差不多大小，可以外接 2P 手柄。该机主要是为民航机设计，但现已广为发售。

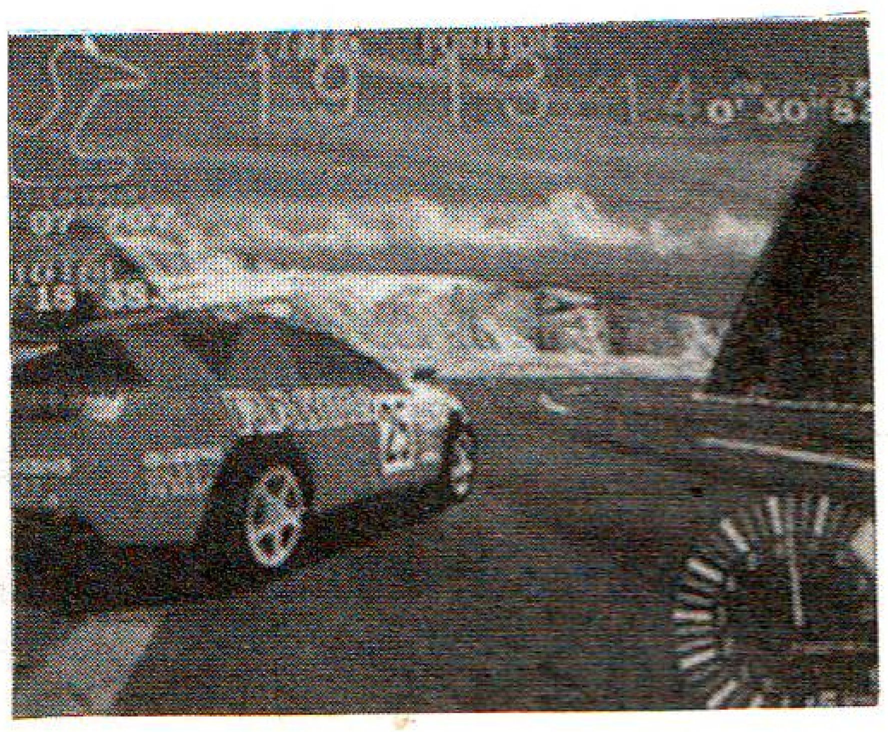
与此同时 SEGA 为老式的 MD 机推出了“GENESIS SUPER 32”提升卡，其功能是提升 MD 主体的能力使之适应 32 位的软体，至于发售日期目前还未决定。

此外 MEGA CD 系列的 CD Ⅰ、CD Ⅱ 及一体机 WONDER MEGA 等光盘机仍发挥着它们的作用，过去和今后的 CD 游戏节目还将统治一个时期。



值得一提的还有 SEGA 最新的体感游戏系统，该系统呈八角型，有 8 个感应器，可与 MD 连接。令人在玩游戏时要运用全身上下的肌肉来做出多种动作，控制游戏中的人物动作。但这套被称为 ACTIVATOR 的系统究竟有多大的实用性很令人怀疑。

提到次世元主机，当然大多数人最先想到的就是世嘉的 SATURN。据目前的资料显示，它有着银色的机身，SEGA 把它定为 64 位元的主机，精确地说是采用两个 32 位 CPU 的准 64 位。目前为止已有不少软体厂家加入 SATURN 联盟。在任天堂次世元机还没有着落的情况下，世嘉申明要于 94 年底前推出 SATURN，看来



这一对生死冤家又将有一场恶战。世嘉能否像 88 年发售 MD 那样给任天堂一顿老拳，玩家当拭目以待。无论如何，火药味更浓的一场商战已不可避免。不过这一次不是楚汉相争，而是乱世群英。

NEC

生产 PC-E 系列的日本电器公司在这场大战中当然不甘落人后。其命名为 FX 的次世元主机已经面世了。据 NEC 称 FX 的性能与世嘉 SATURN 不相上下，无疑这种 FX 的出现，将会成为 SATURN 的有力对手。NEC 的另一张牌是 CD 一体机 DUO-R 的改型 DUO-RX 现已进入发售中。

3DO——松下、三洋、东芝

3DO 多媒体主机已经并不是一个陌生的名词。它的口号就是发展出一条各机种兼容之路。支持这一主张的松下公司随之也推出 3DO 规格的主机"REAL"。除了松下，三洋和东芝公司也加入此行列，生产 3DO 规格主机。软体方面，CAPCOM、NAMCO、KONAMI、TAITO、BANDAI 等大牌软件公司也纷纷加盟旗下。如此强大的阵容是否预示着 3DO 时代的到来呢？



3DO 公司为了扩大互动性多媒体的概念，近期推出了名为 PC-CARD 的主机加强系统，利用该系统可以在 3DO 上执行 IBM-PC 的游戏，也可以在 IBM-PC 上玩 3DO 的节目。不仅如此，PC-CARD 还可以作为外接 CD-ROM 的卡座来使用。

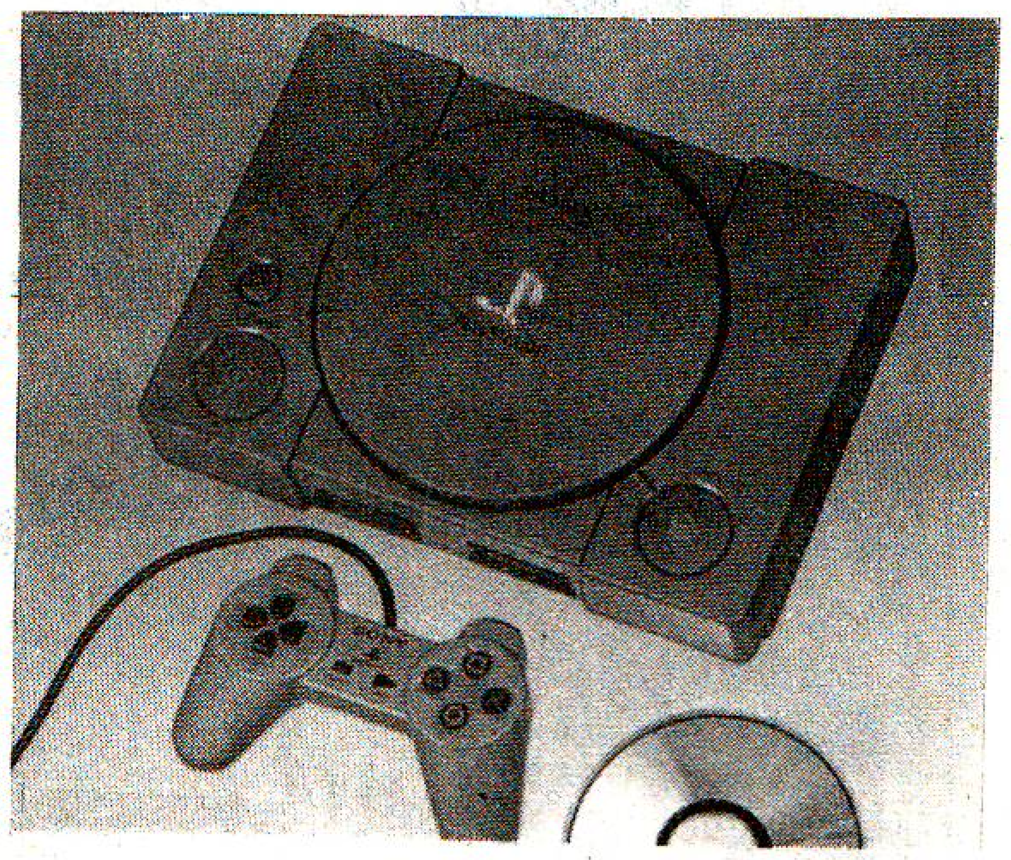
索尼 SONY

和 3DO 一样，索尼的次世元主机 PSX 也得到了 CAPCOM、NAMCO、KONAMI 等公司的支持，只不过 PSX 在来年春天才能面世，现在还无法预计它的市场前景。

SNK

SNK 公司竟然也推出了次世元机种，不过迄今为止还没有公布软体。该机与多数次世元机种同样是 CD 一体化游戏机。种种迹象表明 SNK 为这一机种下了极高的本钱。看来 SNK 的决心是不容置疑的。

雅达利 ATARI

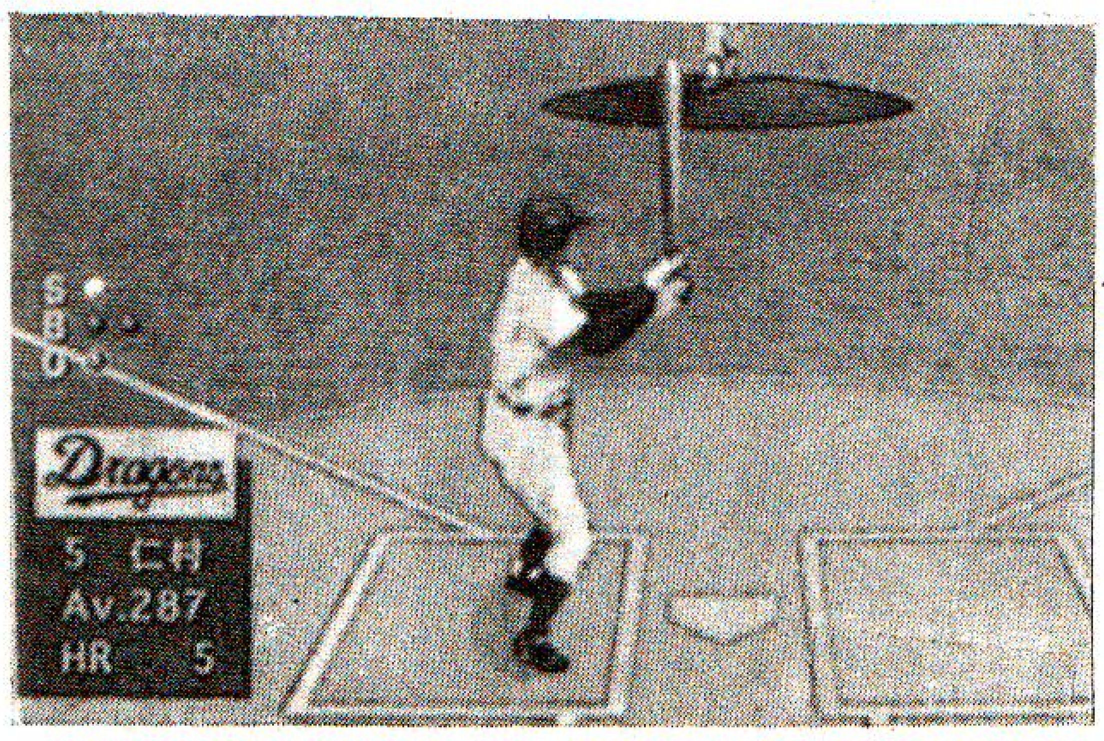


雅达利这个名字几乎已被广大玩家遗忘，但它的 JAGUAR 实在不可不提。这只 64 位元的"美洲虎"声势十分威猛，但可惜缺乏强有力的软件支持（因销售对象是美国用户，所以对于亚洲玩家而言，其节目恐怕不会有太大吸引力。），否则大可有一番作为。

BANDAI

BANDAI 居然也亮出了自己的 CD 一体化主机。以改编卡通而著名的 BANDAI 在软体方面是不成问题的，但其 CD 机的性能究竟如何呢？到目前为止仍是一个谜。

总之，由于索尼、松下、东芝、三洋、SNK 等大厂商都看好电子游戏市场这块利润丰厚的肥肉，这场诸侯混战的局面短期内看来很难见个分晓。那么最终的霸主会是谁呢？任天堂？世嘉？还是 3DO 联盟？我们只有对所有观察家、评论家和用户说，骑驴看唱本——走着瞧。



编者按： 各大厂商、公司全都发表了自己的"次世元"计划。但为了牵制迷惑对手或达到宣传效果，他们所公布的资料、信息中有很多不尽属实之处。本文仅将目前为止较准确的信息作一汇编，供读者参考。

文/索冰

海外电玩软件排行榜（8 月 10 日截止）

超级任天堂 SFC

1	超级街头霸王 CAPCOM ACT 32M	6	太空战士（最终幻想）Ⅵ SQUARE RPG 24M
2	鬼神降临传 ONI BANPRSTO RPG 12M	7	J 联盟足球 Ⅱ NAMCO SPG 12M
3	机械小勇者 ENIX RPG 12M	8	FEDA 正义之文章 YANOMAN S. RPG 24M
4	饿狼传说 SPECIEL TAKARA ACT 32M	9	半龙少女 BANPRSTO RPG 12M
5	神剑天下 Ⅱ 巨人传说 T&ESOFT RPG 16M	10	迷宫斩妖 KOEI A. RPG 12M

世嘉 MD

1	超级街头霸王 CAPCOM ACT 40M	6	罗德岛战记 SEGA SLG 16M
2	新创世纪 SEGA A. RPG 16M	7	梦幻之星 Ⅳ SEGA RPG 24M
3	饿狼传说 Ⅱ TAKARA ACT 24M	8	龙珠 Z 武勇烈传 BANDAI ACT 16M
4	音速小子 Ⅲ SEGA ACT 16M	9	神奇男孩 Ⅳ SEGA ACT 16M
5	格斗三人组 Ⅲ SEGA ACT 24M	10	幽游白书外传 SEGA S. ACT 16M

电刑室手记

●一玩友将《电刑室手记》推荐给女友，阅毕，乐不可支。曰："龙哥一定一头飘发，健美英俊。"玩友告龙哥。龙哥喜形于色，遂绷起二头肌，作骠悍状，胁部搓板立现。

●编辑阿 KING，北京士著，素不识路，被人称为良牙君。一日主编派其接美编来电刑室摄影，半日不归。众怪异之。久之，见二人狼狈而来。阿 KING 曰："附近茶室，理发室，传达室找遍，独无电刑室，怪哉！"

●一玩友两次给龙哥来信，均不见答。恚之曰："聋哥，空姐来信则抢答，岂非男卑女尊！"龙哥批道："YES"。

●广而告之：玩友来信还未拆阅，许多信封已经破了"相"。故请用容貌丑陋之邮票较为安全，切切！

●一日老 D 去天×商场购物，见世嘉机，上有索尼克形象。标签上产地：日本。售价 748 元。老 D 问："是日本原装吗？"答："可能是香港组装。"问："何以见得？"答："也可能是深圳组装的。"问："何以见得？"答："反正比小×授强。"问："何以见得？"……翻出拿手的卫生球眼。

●《紧急通辑令》第 2 号刊登后，多位玩友"迫于压力"，纷纷"自首交待"，并寄来厚厚的"自供状"，"罪行录"和"牒报"。有的人自称"潜伏多年，蠢蠢欲动"，"有丰富牒报工作经验特务天赋。"要求"必须收押，"否则"自裁以谢天下，"实在骇人听闻。小小集中营，如何关得下这么多"特务"？

●一小顽童来信说，因年幼，做特务困难，可否当"线民"。"线民"者，业余特务也。中！（河南口音）

· 继《赌神》刊出后，《GAME 集中营》多次刊登消息：《吞食天地》中文版将于春节、五一发卖，但音讯皆无。一电玩友来信曰："只有气象台才说谎，集中营焉有此资格。"诸编皆大窘。

紧急通缉令
第四号

95 年《电子游戏软件》改为单月刊，每期 4.50 元。邮局发行，请于 10 月以后到各地邮局订阅。邮发代号 82——648。

编　后

"编后"和"电刑室手记"同挤一个座位真是不幸。读者对电刑室反映颇佳，龙哥等立时神气起来。主编的"编后"也只能由占半个座位到勉强蹭 1/4 个屁股。每天忙得焦头烂额，还要防止龙哥、老 D、无类，最近又引狼入室一位阿 KING——正好凑一个"四人组"——的政变，真惨。

《电子游戏软件》借《GAME 集中营》的余荫，面包是越做越大。唯有一事困惑不得解，即书商只认《GAME 集中营》而不认《电子游戏软件》。《软件》出创刊号（第一期），他则写上《集中营 3》到货，《软件》出第二期则《集中营 4》大招牌高悬，真真令人无奈。有的玩友来信责问，《GAME 集中营》这么响亮的名字为何不用，偏要改名《电子游戏软件》？其实诸位不知，和尚能想念什么经就念什么经吗！

95 年《电子游戏软件》将改为月刊，交邮局发行。诸位到当地邮局订阅时，可千万别说订《GAME 集中营》，碰一个卫生球眼不说，编辑部真要饿死了。一定记住：

邮发代号 82—648《电子游戏软件》，或干脆就记住 82—648 也够了。拜托了，拜托了。

●"二手货市场"来函照登（编号 581）："本人田×，男，28 岁，两次离婚，地道的二手货或三手货……"

●编辑部闹穷，常搬家。越搬越穷，越穷越搬。一电玩友来电问龙哥忙什么？龙哥曰："集体大逃亡。"

●一玩友来信，代表广大闯关族恳请《GAME 集中营》千万别做什么劳什子广告，并说这是杂志成功的"秘技"。老 D 回信曰："谢谢你传授的杂志速死法。"

●来信之电玩友颇分两派。一为"龙哥派"，口号是"有问题，找龙哥！"一为"反龙哥派"，要求"皇帝轮流坐，今天到我家。"龙哥近日发表谈话，要充分维护名人尊严，绝不轻言下野。

●某大报载文称，据调查，27％的青少年罪犯玩游戏机，故应禁绝游戏机。据老 D 调查，55.71％的青少年罪犯穿旅游鞋，故鞋厂应关门。

●目前，有消息说两位中央美院毕业的小姐要来杂志社做编辑，编辑部一片欢呼声。后说消息不确，龙哥提议编辑部全体默哀两分钟。



沈黙を破って狼たちが帰ってきた!
立ちはだかるは最強の敵・クラウザー!
新たなる闘いがCDドラマ&ブックレットで甦る。
激闘、ふたたび…!
電撃CD文庫
ベストゲームセレクション⑪
餓狼伝説2
——新たなる闘い——
DENGEKI CD BUNKO
新キャラクター続々登場!
豪華キャストもついに決定
テリー・ボガード………草尾 毅
アンディ・ボガード………堀川 亮
ジョー・ヒガシ………矢尾一樹
不知火 舞………林原めぐみ
ギース・ハワード………森 功至
ヴォルフガング・クラウザー………鈴置洋孝
山田十平衛………青野 武
ビリー・カーン………難波圭一
ローレンス・ブラッド………戸谷公次
チン・シンザン………龍田直樹
キム・カッファン………磯部 弘
リチャード・マイヤ………佐藤正治
ダック・キング………石川英郎
リリィ・カーン………嶋方淳子
一瞬の油断も許さない。
MEGA DRIVE
メガドライブ専用
24メガ ¥9,800(税別)
6月24日発売予定
あの餓狼伝説2が、
大容量24メガでやってくる!
さらにスピードアップした攻撃に、
真価が問われる。
進化した餓狼が激突する
本格格闘アクション
餓狼伝説2



邮发代号/82—648统一刊号/CN11—3505/TP 订价/4.50元